機種·年令·歴·男女不問、RPGの独占得情報誌



EII CIII

RPGの巨人が新たなる伝説に挑む

VOL.1 ¥680

新感覚のゲーム誘動生

■巻頭3大インタビュー&ゲーム解読

鴻上 尚史 GOOD 編編

引格 秀力「ヒョンド・ザ・ビョンド」ディレクション

天木真是了中国A \$~\$000-\$**(2)

「ドラクエ王国」の秘密

シリーズ/RPGを考える

大作が目白押し ファン注目のメーカー、スクウェア

83」「ロマンシングサガ3」「ガンハザード」「スーパーマリオRPG」

話題の新着ロープレ情報宅急便

New Soft Calling





「となりのお嬢さん」が選びました

わたしのBEST3

3DO待望の国産ファンタジー登場 「ソード&ソーサリー」 攻略劇場「バウンティソード」 海外RPG「SHADOW RUN」

キミはWIZを本当に知っているか

「ウィザードリイ」

RPG一本作るのに数年かかるというのは やはりメディアとしてまずいですよ。

全データ公開スクール

「平安風雲伝」を遊ぶ

PS 16 年 記念、RPG。 と当に、サービョンと、 11月3日 ※ 元 5.800円 (4年月1) 5CPS-10014

7°LAZT->==
PlayStation

体外リリニー・コンピュータエンタティンメント内「ヒータピョネ的キンペーン体」 ※教表は育品の発送をもってかはますよー。





ヒョ

RPG

「ヒョント・サート・ラント」

いま「ピヨピヨ、を予かすると、特製プルリアンかい

抽造で1000トに当たるべ。いかもに 在另(ついか十)·杜别·年令·邹便参号·住附·電話参号·耳歌業·

予かして、店名を明さる上、い/2(キ)までに 下記の住所へ送ってくたさい。(当日消印石なり)

〒107 東京都港区赤坂 8-5-26 赤坂 DS E"K ZF



シミュレーションRPG





Cargo Dragon-Type1 Troop carrier/assault type



Dimensions: Span 45m ; length(thrust line horizontal)75 ; height 8m Weight: 6,800kg Performance: Max speed 280km/h ; celling 22,000km Pilot: 2 Armament: 2





ONE

フルアニメーション・ムービー化 されたオープニングとエンディング。

> ドラマチックにアニメー ションする主要イベント。



オリジナル構想に基づき、 強力に追加された 新たなキャラクター 新たな必殺技

あの「フェーダ」がパワーアップして帰ってきた



声優をムービーと アニメーションで、 ふんだんにフィーチャー

林延年/郷里大輔/緑川光/三田ゆう子/鶴ひろみ 屋良有作/銀河万丈 /皆口裕子 丹下桜/池水通洋/八奈見乗児(以上青二プロ) 小森まなみ(特別出演)

© 1994-1995 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT



ゲーム・エンターテインメント革命宣記 (株) 119 (ID) またい ゲームソフト事業部 〒130 東京都墨田区本所4-19-3

◆ このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNあより(ジン)は株式会社セカ・エンターフライゼスの商標であり、 SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです

やのまん提供 MAMIのRADI かるコミュニケーション

日曜 21:30~22:00日曜 24:00~24:30 東海ラジオ ラジオ大阪 24:35~25:05

九州朝日放送 日曜 STVラジオ 日曜 日曜 25:00~25:30

明日はあるの

か

TV GAME RADIONS DJ / 内藤寬

25:00~25:30 24:30~25:00 ラジオ大阪 土曜

マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



VOL. I

CONTENTS

■巻頭 3 大インタビュー

RPGの巨人が新たなる伝説に挑む







クエ王国」のが窓

- 作が目白押し、ファン注目のメーカー、スクウェア
- [G.O.D]
- 「ビヨンド・ザ・ビヨンド」
- 「**FED** ▲~エンブレム・オブ・ジャスティス~」
 - 「となりのお嬢さん」に聞きました
- わたしのBEST3
- 「真・女神転生 デビルサマナー」
- 「天外魔境ZERO」 30
- 海外RPG「SHADOW RUN」
 - 9月。10月発売のロープレ徹底ガイド
- 「バウンティソード」
- 「リンダキューブ」
- 「ソード&ソーサリー」
- 「戦国サイバー藤丸地獄変」
- 気になるRPG新作トピックス
 - ●キミはWi Zを本当に知っているか
- 「ウィザードリィ」 58
- 63
- 今東西98RPG物語
- 「オトナのためのRPG学入門

梅崎隆夫

読者参加の誌上ロールプレイングゲーム





- ビギナーズ必読/RPG「Q&A」
- アダルトRPGはやっぱりオイしい
- SOUND OF RPGM

- - ●話題の新着ロープレ情報宅急便

「新世紀オデッセリアⅡ」「メタルマックスリターンズ」 「魔天伝説」「ヴェルヌワールド」「セーラームーン」 「クリスタルビーンズ」「ヤマトタケル」

- 「タクティクスオウガ」
- 「ルナティックドーンFX」

- 145 読書アンケート

© N i n t e n d o / スクウェア キャラクター: © N i n t e n d o 、 ©スクウェア / O M I Y A S O F T イラストレーション: 天野善考

●巻頭3大インタビュー(1)

鴻上尚史



か。まずは、処女作「G・O・D」で自身を問う

を広げてきた彼が、ゲームの世界でいかにそのパーソナリティを発揮していくの



「現代を舞台としたのは、今までゲー た層にも是非やって欲しいという思いがあってね」





作るには大体2年ぐらいかかるってい 鴻上 元々、ボクは『ドラクエ』とか になったきっかけから教えてください。 ういち先生と仕事でご一緒しまして、 きたわけです。そんな時、すぎやまこ きるもんじゃないと、ずっと拒否して うじゃないですか。これは片手間でで んですよ。で、話を聞くと、RPGを ね。堀井雄二さんとも知り合いだった 『FF』のようなRPGが好きでして ま先生からイマジニアを紹介していた きゃなと思ったわけです。で、すぎや ですから、これは早いとこ何とかしな ぬまで一生作れないよ」って言うもん たら先生が「じゃあキミは、たぶん死 し、片手間ではやりたくないし。そし ですよ。でも1年2年かかるっていう 先生に「作んないの?」と言われたん

「G・O・D」には3つの意味がある なものだったんでしょうか。 最初に打ち出したコンセプトはどん

まずは、『G・O・D』を製作すること

鴻上 基本的には現代を舞台にしたい とで、こっそり入れてもらって。20 まあ、その2本に続く3番目というこ 思ってるんですが、『ドラクエ』は中世 ラクエ』と『FF』ってのは面白いと くて、今ボクらが知ってる世界を旅し 100万本くらいいってもらえれば嬉 0万本なんて贅沢は言いませんから、 にしようと。いまだ誰も見たことのな からそのどちらでもない、新しいもの は不動の地位を確立してますよね。だ を舞台にした物語、『FF』はバトルを たいと思いまして。ボクは無条件で『ド たことのないような中世の地名ではな ってことですね。知らない地名、聞 しいなと。(笑い) いRPGというものを目ざしましたね。 メインにしたものとして、RPG界で

頭になかったわけですね。 中世を舞台にすることは、 最初から

うってね。舞台を現代にした理由はそ と。だから『G・O・D』では魔法で あって黒魔法があってみたいな。ボク らね。魔法使いが出てきて、白魔法が な世界観で成功した作品だし、その後 を選んだと思いますよ。でも『ドラク 鴻上『ドラクエ』がなかったら中世 めてRPGをやる人にはハードルにな てるんです。中世的な世界観とは別な はなく、サイコっていうものを導入し はもう、敢えて作らなくてもいいかな も山ほどそういうのが出てきましたか エ』っていうのは基本的に中世のよう ってると思うんですよ。こりや何だろ 白魔法とか黒魔法とかの単語って、初 ものを作ろうということで。それと、

いう思いがありましてね。

思うんですが。

事務所も潰れて、身ひとつになったら 『ドラクエ』と『FF』のそれぞれのシ やるんじゃないでしょうか。 わせていかなけりやなりませんからね やうと思いますから。大勢の人間を食 れ以上、時間潰してどうしますか。(笑 鴻上 シミュレーションゲームは絶対 い)仕事ができなくなるほどハマっち にやらないって決めてるんですよ。こ

テムに感動しました。職業が替われる どさが好きでしたね。『FFV』の場合 探さなきやいけなかったっていうしん のあの難しさも大好きですね。あのぶ なあと感動しましたよ。それから、『Ⅱ が唯一生きてる世界が、RPGなんだ のアレフガルドに『Ⅱ』で戻ったとき すね。『ドラクエⅡ』には、物語の凄さ 鴻上『ドラクエII』と『FFV』で リーズ中、特に好きな作品は何ですかっ け感動するかってことを経験させても ってシステムがどれだけ深く、どれだ は、ジョブチェンジのアビリティシス っきらぼうな情報の少なさ、とにかく は、全身が震えましたね。ああ、物語 を教えてもらいました。 1作目の舞台 らいましたね。

ではジョブチェンジを越えるもの、も 影響を受けるというより、『G·O·D』 影響を受けている部分もあると。鴻上 しくは匹敵するものを考えつかないと、 やはり『G・O・D』製作のうえで

こにもあります。今までゲームをやら なかった層にも、是非やって欲しいと

ームとかお好きなんじゃないかなって ないんですか? シミュレーションゲ RPG以外のゲームはおやりになら

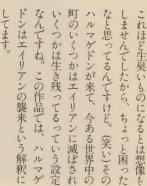
んです。 で、出てきたのがチャクラシステムな スタッフと合宿までして考えましたよ。

やる意味がないぞという方向ですね。

『G・〇・D』の売りのひとつですね? のチャクラを用意したんですが、さら 鴻上 人間の脳は、通常3%しか使わ 鴻上 3つの意味があります。ひとつ 具合に、プレイヤー自身の判断で楽し ヤクラのレベルを上げよう、今回はこ させることもできます。今回はこのチ にものぼるんですよ。チャクラは複合 合わせると、攻撃の種類は200以上 す。だから先ほど言いましたサイコと にそれぞれに何種類もの技が存在しま のチャクラや知のチャクラなど、7つ いくことで会得できる技なんです。気 れてないと言われてます。チャクラと してみなければ分からない。自分でプ とつの意味はというと、これはプレイ うテーマを表してます。さらにもうひ アナタにとって成長とは何ですかとい 果たして本当にいいことなのだろうか PGで成長するのは当然なんだけど、 ョン。成長か退化かって意味です。R から、グロース・オア・デボリューシ のは何ですかと問いかけてます。それ 味がいくつかあるそうですが。 す。だから何度だって遊べちゃう。 み方を変えていくことができるわけで レイして、確認してください。 経験値を手に入れて強くなることは、 は素直に神。アナタにとって神という 『G・O・D』というタイトルには、 れとこれを複合させて戦おうといった 残り70%の潜在能力を覚醒させて

3年前には、ハルマゲドンって言葉が 鴻上 ええ、1999年の7月にハル 『G·O·D』の物語は1999年から マゲドンが来たという設定です。まあ 始まるそうですが。





らしくギャグをふんだんに盛り込んで シビアな設定ですが、でも鴻上さん

とやる意味がないだろうと。感動する って、ある意味、希望でもあるんです。 するくせに可笑しいというね。世紀末 鴻上 僕がやる以上、確実に笑えない

> かというと、人々はたくましく生きと うに笑いや希望があると。なぜあるの ちゃいますよね。『G・O・D』の舞台 とどこか楽しい。これが21世紀が始 は荒廃してますが、その中にも同じよ いもんなんですよ。1999っていう まるとなれば、なんかヘビーだと感じ

セリフへのこだわりは、当然のことだ これで終わるってことは区切りがつく ということでもあり、結構みんな嬉し るってことですよ。

んを起用した理由は? キャラクターデザインに江川達也さ

ボク自身は、それよりもっと前の『B せ、『東京大学物語』で大人からの支持 きだったんですけどね。 E FREE!』という作品が特に好 も得ている江川さんがバッチリだと。 間口の広いものを作りたかったので。 『まじかるタルルート』で子供を楽しま くるようなRPGにもしたいという、 ようなRPGでもあり、大人もグッと 前が浮かんだんです。子供が楽しめる る人を考えたとき、すぐ江川さんの名 つ女のコが色っぽい、そんな絵が描け 鴻上 子供用の漫画も描けて、なおか

さんですが 音楽監督は聖飢魔のデーモン小暮

ないってところが申しわけないんです と。すぎやま先生にイマジニアを紹介 が。(笑い)先生にはやっぱり『ドラク していただいたくせに、先生を指名し る人と思ったとき、ああ閣下がいいな にふさわしいドラマチックな曲が書け 鴻上 もともと閣下とは知り合いだっ たんですよ。現代が舞台なので、それ

> エ」がありますからね。 音楽やキャラクターは鴻上さんの理

出てると思いますよ。 ろんな場所を旅してんだなって感じが だから、他のRPGよりも、本当にい ョンなど色を変えながら使ってます。 ワールドバージョン、アフリカバージ ね。キャラクターも日本バージョン、 中のいろんな町々に合わせて曲を作り 曲がバカみたいに多いんですよ。世界 鴻上 質はもちろんのこと、量に関し ような状況に、自分たちを追い込んで ましたから。曲の使い回しができない てもね。今までのRPGに比べたら、

てるんじゃないですか? じゃあ、セリフにもかなりこだわっ

サク進んで結末まで行こうとしちゃい 増えると、いわゆるイベント主義にな 立っている二人の兵士に話を聞いてみ 多いですね。ボクは、町で話を聞いて 鴻上 ええ、他に比べるとダントツに ますよね。だからそれは全部やめよう りがちですから。プレイヤーは、サク かね。そういう何でもないような話が たら、どちらも同じことを言ってると るっていうのが嫌いでして。例えば、 みたら何でもないようなことを言われ

想通りになったと。

または笑えるか、みたいなところを目 なっちゃったんです。 と。話をしたらいい情報を得られるか 指したんですよ。だからセリフが多く 容量を抑えるのが大変だったんじゃ

鴻上 あらん限りの情報を入れていっ ないですか? き直すんで、そりやもう大変でした。 き直しましたよ。その度ごとに人も置 てしまったという。町の風景も2回描 今年の5月にも8メガほどオーバーし してしまいましてね。去年は10何メガ たら、2回ほど巨大に容量がオーバー

文章は確かにキレイなんだけど、どう ダメなRPGっていうのを見てみると クがやってきた仕事に非常に合ってる 鴻上 やっぱりセリフですね。RPG らひと月で終わってたんじゃないかな。 というような言葉をね。その点は、ボ 間ですから、ゲームの中でも役者が言 ね。ボクは役者にセリフを書いてる人 のキャラクターというのは、ボクらプ んじゃないかと思います。言葉だけな んでるんです。生きてる人間がズバッ レイヤーの中では生きてる人間ですよ 生かされてる部分ってありますか? いやすい言葉っていうのを無意識に選 本職である演劇の要素が、ゲームに

んなところが見どころでしょうか。 よ。感動も薄くなっちゃいますよね。 しない。なんか口語的じゃないんです もその本人がしゃべってるような気が ギャグ系以外のセリフでは、特にど

場合もあるというね。 も、答え方次第では困ったことになる う答えようがゲームは楽しめます。で くものを作りたかった。もちろん、ど イイエっていう、質問がビビッドに響 味ないじゃないですか。だからハイ、 ぱり自分で選んで参加できないと、意 が主流になってますよね。でも、やっ 無視して30分も続くとか、そんな作品 鴻上 今は、イベントがプレイヤーを

間を競ってたら絶対にできませんよね。 んでいただきたいなと。 え方次第では死刑になっちゃうんです 『G・O・D』はゆっくり考えて、楽し から。そういう楽しみって、クリア時 鴻上 ミャアタウンという町では、答 例えばどんな質問があります?

すね。例えば、ナガサキタウンから船 鴻上 分かる人には分かるってやつで に乗ると、ネオコウベに着くんですよ

きの名前やギャグが出てくるようです

ところどころ、ちょっと懐かしい響



巻頭3大インタビュー 鴻上尚史

尊敬され のを作ったら、ちゃんと ٤ ね てポジションになっていかない





すがのゲーム雑誌の人もこれは見つか 部分は狙って入れたりもしてます。さ 鴻上 雑誌の人でさえ気づかないくら ることですか? オチャメなヤツらだから、ボクも知ら のがいくつかありますよ。スタッフは らないだろう、見つけてみやがれって ものを手に入れられるとか、そういう い丁寧なことをすると、何かオイシイ れは、いわゆるオイシイ情報にも言え しみが返ってくるゲームであると。そ

ないようなことまで、1個か2個入っ てるかもしれませんね。 ゲーム雑誌に対して思うところて、

鴻上 映画にしろ演劇にしろ、観る前 やっぱりありますか。 に先が分かっちゃうと、つまらないじ 鴻上 表現するときに気をつけなきゃ

間の一人がどうなるかなんてことまで すよね。『G・O・D』の紹介記事を見 ても、もうどんなイベントがあって仲 やないですか。ゲームにしても同じで

させてるんですよ。ハイと答えると、

ム雑誌を先に見るほう?」って質問を O・D』の旅立つ町のところで「ゲー 全部書かれちゃってる。だから、『G・

対する小さなジャブを打ってるんです よ。(笑い) われるというね。一応、ゲーム雑誌に 「先が分かってつまんないのに」って言

IPGの製作期間の長さは問題が

お考えのようですが、一般的には相変 ゲームを映画や演劇と同じ位置付けで わらず一線引かれてますよね。 同じエンターテインメントとして、

よ。今から何年かかるかは分からない ら、波乱万丈のロマンが待っていると まだみんな分かってないからなんです ンになっていかないといけないんです う。ゲーム作家も、面白いものを作っ まだみんなに理解されてないんだと思 Gがしようとしてるんだってことが、 のは存在しなかった。それを今、RP 記でありながらロマンであるというも かつて映画にしても演劇にしても、日 私小説になる。で、私小説でありなが を入れた瞬間から私だけの日記になり よ。特にRPGっていうのは、日記だ ームが新しいメディアだってことが、 尊敬されてないかというと、たぶんゲ なきゃいけないと思う。なぜそれほど の半分ぐらいでも堀井さんは尊敬され あれだけ尊敬されてるなら、せめてそ てるんです。映画監督の黒沢明さんが 鴻上 ボクは前から、堀井さんの銅像 たらちゃんと尊敬されるってポジショ いう、ロマン主義的なものなんですね を作らなくちゃいけないんだって言っ し、私小説なんですよね。自分の名前

えられませんか? ゆるクソゲーというのものの存在は考 そうならない理由のひとつに、いわ

> ろ映画にしろ小説にしろ、あまり変わ 00年前にこんな戦いがあってどうし えば、いきなり文字が出てきて、20 ことをやってたりするんですよね。例 クリエイターとしてやっちゃいけない らないと思うんですよ。この業界は若 いけない部分というのは、ゲームにし してもね。 が本当でしょう。小説にしても映画に ってる中でわかっていくようにするの ってるのかなんてことは、事件が起こ とか。主人公がどんな設定で何故に戦 たこうしたとか延々と出てくるRPG たりするわけです。そうすると、大体 り、まだゲームを作るのが2本目だっ いから、表現する人たちが20代だった

に入ってくれたら嬉しいですね。ホン 父さんも一緒に『G・O・D』の世界

かったんですけど(笑い)。スタッフか トはナガサキにはいつも雨を降らせた

らそれはあんまりですって言われちゃ

いましてね、やめました。

マメにプレイすれば、それだけの楽

ウベに着くのか、お父さんに聞いてね」

で、「なんでナガサキから船に乗ってコ

っていう町の人の話がある。それでお

間がかかるってことはないんですよ。 どんな映画でも演劇でも、これだけ時 作れるかどうかってことになっちゃう ないと思います。まあ、難しい問題で そこが変わっていかないと、才能はこ ぱりメディアとしてはまずいですよ。 作るのに数年かかるというのは、やっ んですが、そうすると30歳までに2本 ね。スタッフの平均年令は24、25歳な 『G・O・D』も、まる2年半ですから いジャンルですからねえ。RPG1本

能ある方々がどんどん入ってくれば、 鴻上さんのように、他ジャンルの才

鴻上 でもまあ、才能が出ててきにく 才能あるクリエイターが不足してい

すよ、ホント。

んだったら、一生いじってると思いま

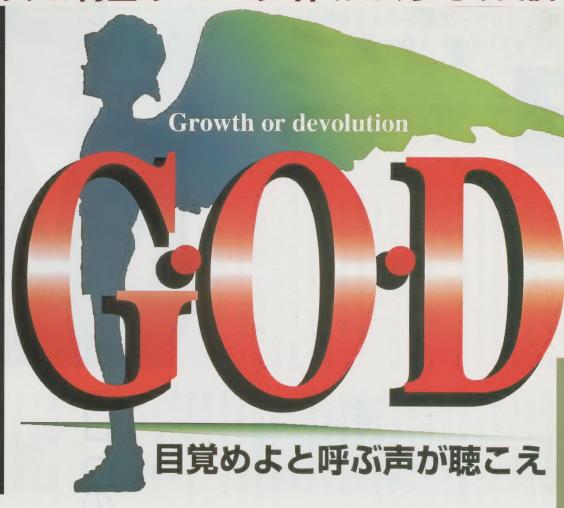
うと。 その時に今回できなかったことをやろ じゃあ、すでに続編を考えてらして、

鴻上いやあ、まずは売れなきやねえ。 っちゃいますから。(笑い) たとしたら、『G・O・D』ってタイト ルはイマジニアの中で悪魔の名前にな んですからね。もしこれが売れなかっ (笑い)売れて始めて続編とか考えるも

あるいは……。

ろ演劇にしろ、そもそもクリエイター 楽しんでいただけるレベルには達した 上限ですって言われまして。そしたら そんなもんは存在しません、24メガが 鴻上 いやあ、とにかく容量との戦 と。満足度は100%ですか? 『G・O・D』の場合、それができた て、初めて名作というものが生まれる 人の力じゃ無理。両者の能力が合致し 側にちゃんとした現場の方がついてな 鴻上でも、それだけではダメですよ。 ムにしても、一生発売しなくてもいい は満足することってないんです。ゲー いきなり出てきたでしょ、32メガ。ま んて言ってた時期もあったんですけど んじゃないでしょうか。 いと、絶対に作れないですからね。一 と自負してますが。でもね、映画にし でしたからねえ。32メガにしようかな 24メガの中でやることはやったし、

ファン待望のニュータイトルが、今その真価を問う!



人生の中で成長と退化とはなんだろう? あなたにとっての"G·O·D(神)"とは?

教のため聖飢魔Ⅱの結成に尽力し、音 cal担当。年齢10万32歳。悪魔教布 8038年)11月生まれ。悪魔集団 B·D 100036年 (B·C 「聖飢魔Ⅱ」 主宰。悪魔教教祖。Vo 9

コが色っぽい絵を描ける人ということ

子供用の漫画も描けて、なおかつ女の 比がインタビューでも語っていたが、

て江川達也氏が起用されたという事だ。

クター達ではなかろうか。このキャラ どうであろう、とても個性的なキャラ すべての作品が大ヒット中。 画家ゲビュー。デビュー以来、漫画家 キャラクター&モンスターデザイン きまで、幅広い読者層の漫画を執筆中 して青年向きから幼児向き、母親向 1984年「BE FREE!」で漫 1961年3月生まれ。名古屋出身 介江川達也〉

各界の超一流クリエイターがこなして

ってこのゲームはその多要素すべてを プラスになっているのである。したが おいてマイナスになるどころか大いに

ラクター&デザインを担当した江川達

とができよう。ではこのゲームのキャ いる。とっても豪華なゲームというこ

也氏の絵についてふれてみよう。鴻上

は、ゲームのグボリティを上げる事に なので、それを専門家達がこなすこと それらには、それぞれのプロがいる訳 楽、絵の多要素から成り立っており

なんで思っている人はいないだろうか そう思っている人は、大きな間違いだ

RPGといえるのではないだろうか。

なんだ、素人が集まって作ったのか。

なのだ。これは驚くべきことである。

ったスタッフもゲーム業界外の人間達 を外部のスタッフが担当し、また集ま フの3人の中にはゲーム業界の人間が

この「G・O・D」のメインスタッ

人もいません。ゲーム制作の総指揮

この点だけをとっても、今までにない

そもそもRPGというものは一機械技

術的な部分を抜かせば、シナリオ、音

のファミコンゲイム好きで、「G・O 着者の圧倒的な支持を受けている。大 誌のコラムラストなど、幅広く活躍、 督、ラジオのディスクジョッキー、雑 団主宰者として活動するほか、映画監 劇団「第三舞台」を旗揚げ。以後、劇 1958年8月生まれ。愛媛県出身

シナリオ、キャラクターデザイン、サ

こではその中でもゲームの中心である の超一流スタッフが一堂に会した。こ 作にあたって、演劇界を常にリードす る鴻上尚史氏の呼びかけに応じ、各界 てもわかるように「G・〇・D」の制 インタビューの内容を見ていただい 超実力派スタッフ による夢の競演!

モン小暮閣下

STAFF

ゲーム業界の

ウンドデザインを手がけた3名を紹介

をよく見渡して、ある事に気づいた。 まっている。そしてそのメンバーたち 有名人がいないぞ!

楽活動を通じて着々と勢力を伸ばして

てもテレビ・ラジオに多数出演中。

この他にも多数の一流スタッフが集







冒険の舞台となるのは西暦2009年の地球だ。世界各国を旅し主人公は、何を見て、何を体験するのだろう?



グレて寄り道してやろうと思ったら、再 びおかん登場。今度はバカ扱いされた。へ っ、あたしゃあんたの子だよ当然じゃない の。



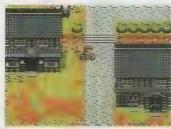
出かける前におかんに話しかけたら、変な言いがかりをつけられた上に、乱舞を食らった。フッ、相変わらずいいパンチ持ってるゼ。



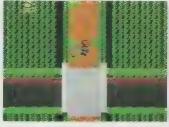
出かける前におこずかいをもらわなきゃ。 さて、ママになんと呼びかけよう。やっぱ り「おかん」かな?



夏休みの初日北海道のおばあちゃんの家まで自転車で行く日だ。 青函はどうしようかと考えていたらママにバッグに名前が書いていないのを注意された。 書かなきゃ.



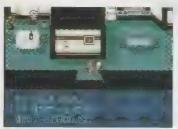
今日の目的地、ツクバネ村についた。人生において目的をたてるという事は大切な事でそれを実行する俺様はとても偉いのである。偉い俺様は宿をとり休む事にした。



舗装されてない売れた道を北へ北へとつ き進む。こんなことならおかんにマウンテンパイクをせがんでおくべきだったぜ。残 令が



しょうがないので俺は旅立つ事にした。 空き地で戯れる友人に分かれを告げると、 俺はさっそうとペダルをこぎだした。



グレて不良になった俺は、RPGの特徴を生かし盗みに入ったが、変なじじいに止められた。RPGでこんな事言われたのは始めてた。



お化け退治を頼まれた、ツクバネ山にやってきた。早く出てこい、出てきたら稲○淳○に売り飛ばしてやる。



敗者が勝者に物を頼むとは非常識な奴だ と思ったが、この後また延々とペダルをこ ぐ気分でもないので、器のでかいところを みせてやるために引き受けてやった。



ガキ大将との、手に汗握る熱きパトル/ 危なげなく本場の面子を保った。未熟者め が



地元の悪ガキどもに因縁をつけられた。 ケッ、上等だゼ、こちとら不良の本場東京 でブイブイいわせてたモノホンだぜ。かかってこんか!



軽くチョチョイとひねってやったら、聞き 覚えのある台詞を喋りやがった。



石に近づこうとしたら、落とし穴に落ちた。くそー、シーフをつれてきたほうがよかったと思っていたら、目の前に巨大コウモリが/



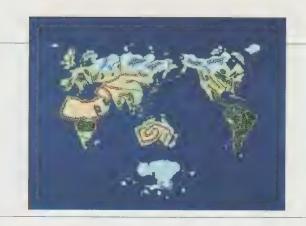
山の頂上には、妖しげな石ころがころがっていた。矢○さんに報告しなければ。



出たな化け物/ しかしこの俺様に恐れをなして、逃げていきやがった。まあ器のでかい漢(男)である俺様が相手だから賢明な選択だな。







うか。ゲームの冒頭から、 だけるだろう。 に盛り込まれているのが分かっていた 雰囲気を感じとっていただけだであろ ていただきたい。このゲームのテーマ ームのテーマの一つである笑いが随所 どうだろう、 しかし、 少しでもこのゲ 勘違いしない いきなりゲ



しまったこんな事ならもっと早く○追さ んに知らせておけば…。(しつこい)これか らの展開はゲームを実際にやって確かめて 欲しい。



すると空には……。



目の前に不思議な光る石が! ラッキーと 思い近づいたら、足元が揺れだし橋が崩れ た。ああ大儲けのチャンスが…。しょうが ないので梯子を捜しに洞窟の外に出た。

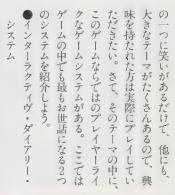


インタラクティヴ・ダイアリー・システ ム。ようするに宿屋で寝るときに日記をつ けるシステムだ。忙しい人のためのシステ ムだ



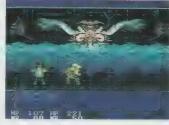
電子手帳(マルチガイドシステム)日本 編では全部が見えていて、世界編ではオー トマッピングにより自動的に作られていく 便利なシステムだ。

うな忙しい人のためのシステムだ。 日もかけて少しずつプレイを楽しむよ の頻度で新しい画面が増えていく。 ができる。日記は文章化され、 ても便利である。働いている人や、 ある特定の場所に行かなくても、 電子手帳(マルチガイドシステム) 宿屋で寝るときに日記をつけること ーリー展開を確認する上においてと システムの解説やマップ画面 かなり



れるとてもいいヤツだ。 別れた後も手紙により通信教育してく る。こいつとはすぐに別れてしまうが られ困っているときに太刀筋を認めら つとの出会いは、 さん(仮)」を紹介したいと思う。こい 他にもあるのだ。それがどんなもの は自分の目で確かめて欲しい。 初に仲間になるキャラクター それでは、最後にこのゲームで一番 助け出してもらうところから始ま 主人公が牢屋に入れ さあ君とGO なった

ドされ、冒険の手助をする。 などあらゆる情報を引き出すことがで 面は日本編では全部が見えて、 てはだんだんと作られていくオー ここでは2つを紹介したが、このゲ 新しい情報が次々とアッ マップ画 プロ



もちろん、敵もアニメーションする。ボ スクラスの敵の攻撃はド迫力だ。



これが戦闘シーンだ。主人公達のいろい ろな行動はアニメーションで処理される。 パターンも豊富でなかなかカッコいい映像 である。



明日のために打つべし、じゃなかった。 きるべし、きるべし!



戦闘中にいきなりおっさんが両手をぶら りと垂れ下げた。もっもしや伝説のノーガ 一ド作戦か?。この間、攻撃を食らうと大 ダメージを食らうが……。



おっさんは、剣の達人であり様々な必殺 技を持つ。写真は、敵の攻撃と同時に大ダ メージを与える技。もしかしてクロスカウ



おっさんとの出会いのシーン。そうか俺 には素質があるのか。

ムならではのシステムは、

まだまだ

「『ビヨンド・ザ・ビヨンド』は最高のエンターテイメントを目指しました

巻頭の大インタビュー② 高橋秀五

プレイステーション期待の大作RPG『ビヨンド・ザ・ビヨンド』。 一見オー ィレクションの高橋秀五氏に語っていただいた。 ソドックスに見えるが、実は新システム満載のこの作品へのこだわりを、デ

RPGは感情移入 できなければダメ

は、いたるところに高橋さんの演出が 光ってますね。 ― 『ビヨンド・ザ・ビヨンド』で

ばいけないってことなんですよ」 たね。ユーザーは映画や小説、スポー 高橋「とにかく、RPGがエンターテ ツの中からRPGを選んだんです。と イメントであるってことに、注意しま いうことは、当然、1番面白くなけれ

ぱいと、ユーザーは感情移入できませ 高橋「まず、リアリティ。ファンタジ ーの世界といったって、あんまり嘘っ であるために気をつけたところは? ―RPGがエンターテインメント

リアリティを出しましたか? 使った3D画像は、プレイステーショ 高橋「なんと言ったって、ポリゴンを Q――感情移入のために、どうやって

情移入できるのか? なめらかな方が ャラクターに、果たしてユーザーは感 だけでは足りません。カクカクしたキ ンの得意とするところ。しかし、それ

> ットの絵 (ドット・テクスチャー) を 描いたキャラクターの上に、さらにド いいのではないか? そこで、3Dで

をつけることに成功しました。広大な ラマーから言われたんです。けれど、 ちイイですよ。 ワールドマップは、眺めるだけで気持 そこは特にこだわって、なんとか陰影 かな地形にするのが精一杯と、プログ また、ワールドマップでは、なめら

とを、実現したかったんです」 さを最大限に活かして、より以上のこ とにかく、プレイステーションの良

と感動させたかったんです。さらにレ 火みたいだ。本当の氷の玉のようだ。 算によってシュミレートして、。本当の さ。物理の法則を守って、ちゃんと計 そして本当の氷の玉が飛んでくるすご 高橋「本当の火が飛んでくるすごさ、 辺でこだわりましたか? Q-戦闘シーンのリアリティはどの

追求した戦闘シーン 「心」のリアルさを

現したかったんです。 倒れそうになった時、『なにくそー』と ポイント)を設定してますね。 イント)の他にVP (ブァイタリティ・ ネルギーポイントをLP (ライフ・ポ ね。この人間の感情と、同じものを表 思う力があれば、もう一発殴れますよ 高橋「これは人間のリアリティを追求 したものです。例えば人間は殴られて Q---この作品ではキャラクターのエ

気〟と呼んでますが、これがゼロにな とボタンを連打すると、キャラクター が上がるんです。 に『やる気』が注入され、VPの数値 き返ります。『頼む生き返ってくれー!』 った時、ボタンの、連打』によって生 VPとは "生命値" あるいは "やる

ばりながら、緊張してゲームを進める ユーザーはVPとLPの数値に気をく あったら、30:10=3回気絶できる。 とによって、VPを最大値にすること ができます。例えばLPが30ポイント また、LPを10ポイント消費するこ

RPGにはなかったものですね」 魔法が見られます。これらは今までの

ルが上がるにつれて、もっとすごい

うですが? Q-連打で他にできることがあるそ ことになるんです」

えるんです。 う音によって戦闘してる実感を、味わ に参加できる楽しさ、『カチャン』とい ら、もう病みつき。VPによって戦闘 きる、この気持ちよさ。一度味わった せます。自分がやったことが画面に生 ン』と音がして、色々な魔法をくり出 高橋「戦闘中、連打をすると"カチャ

楽しみということで(笑)」 があるのですが、これは今のところお 上級者はさらに、連打で出来ること

本質は参加意識だ ゲームの楽しみの

Q――なぜ参加意識を大切にしたので

しまってます。勝手に動いてしまって、 ところが、今のRPGは映画になって これは、映画にない楽しさですよね。 ことが、リアルタイムに表現される。 異なるってことです。自分が操作した までの盲導犬タイプのRPGとは全く 高橋「まず、『ビヨンド……」が、これ

> 作品であってこそ、初めて次世代のR 面白さって本来、映像を見せることで 負けませんよ」 は参加性もあるし、映像だって映画に PGと言えるのです。『ビョンド……』 しょうか? 参加性を完全にもちえる 参加意識がなくなっちゃう。 RPGの

3D画像によって実現できたんです」 ていました。それがポリゴンを使った 高橋「もし戦闘が自分の視点とか、 から見たらどうだろうと、誰もが思っ ンスターの視点とか、第3者的な視点 ーどうやって見たい画面を出すの 一映画に負けない映像とは?

は他のゲームではなく、映画を含むエ 設定してるのと同じことになります。 ンターテイメントすべてなんです」 を買って勉強したんですよ。ライバル に、わざわざ映画のカメラワークの本 わったら、きっと驚きます。このため てくる画面とか、そういう臨場感を味 上から落ちてくる時、目の前にせまっ おいしいところを見せる。火の魔法が です。映画で言うとカメラを何十台も 高橋「画面を自分で切り換えられるん



を手掛ける。

単純に笑える楽しさがあって、すごい 分にこの映画を見せたかったのは、 と思いましたね。それが中学の時にテ モロコシの機械が止まらなくなるとか。 まれるチャップリンの動きとか、トウ 見たのは小学生の時でした。作品は、 高橋「例えば、私が好きなストーリー 白いストーリーがここにあると? レビで初めて放送された時に『親が自 いっていうだけでした。機械に巻き込 『モダンタイムズ』。当時は、ただ面白 チャップリンの映画です。初めて - そうすると、映画、小説より面

音楽も、物語性の強いプログレッシブ・ ロックを採用してます(プレイステー どこか素直になれる部分があるんです。 ションの内蔵音源のみを使用)」 心に残る奥の深いことを表現したい。 涙がにじんでしまうような、深い映画 過性の面白さではなかったんだ。って て、自分も頑張ろうと思えるような、 た時にチャップリンの映画を思い出し だったんだと。何かつらいことがあっ 恐ろしさとか、人間愛とか。本当は、 いうことが分かりました。機械文明の RPGだって、物語です。だから、

のためにベストを尽くす エンターテイメント

の?』とかね。もちろんイベントが楽 するような場面ってのがいくつもある んです。神と魔族の話なんですが、例 そしてそれは、ある程度一貫してるこ のキャラクターが正義だと設定します。 供がやるということも考えて、主人公 Gファン読者のために、少しだけふれ ですよ。『あれ? これって俺が原因な なの?』って思うことが起きたりする むうちに『あれ? 俺ってこんな立場 とが普通です。ところが、ゲームが進 ましょう。まず、ゲームですから、子 しくてやってるユーザーだったら、そ 魔族ってもしかしてー えば魔族の立場に立っていたら、『あれ? 「ここでは詳しく言えませんが、RP 奥の深いストーリーとは? 一』と思ったり

> もいい。でも自分で掘り起こすユーザ に残るストーリーだと思います。 るんだ』というストーリーが、長く心 れって本当はこんな深いことも語って す。わざわざ掘り起こしに行かなくて ユーザーも納得できるし『あれ? こ ーっているじゃないですか。そういう こは気にしなくても話は進んでいきま

それによって人生にプラスになること たら、最高ですね。 PGがあったんだよ』と話をしてくれ って、10年・20年後に、 をやったことによって、得るものがあ 影響を受けているように、このゲーム を感じて欲しい。私がチャップリンに 『お父さんの時代にはこんな面白いR このゲームをやっていただく限りは 自分の子供に

術が必要です。だから新しいものを入 テイメントと、その時点での最新の技 それを実現するためには、エンター



「ビヨンド・ザ・ビヨンド』オープニングよ ーションなど光の処理の仕方に、映 像表現に対する徹底的なこだわりが感じられ



も逃したくない」 れたいし、エンターテイメントの要素 - RPGとは、一言で何だと思わ

違う冒険が待っている。何かをなしと 高橋「冒険です。ユーザー一人一人に れますか? いる楽しさ。 げるために、自分なりの冒険が待って

Gだと思うんです。本質的なことなん もいいのですが、小さな子供が初めて あのドキドキする気持ち。電車に乗っ RPGだと思うんです。切符を買う、 けた喜び。それが、冒険であり、RP た時の、スリル。一つのことをなし遂 電車に乗ったとします。これも立派な にけれども、これが実は新しいのです」 例えば、時代が中世ではなく現代で 今後の抱負は?

に提供していくつもりです」 軽高のRPGを作りたいと願ってます。 これからも、そんなRPGをユーザー つねに、その時代の最高のハードで (文・インタビュー 阪本

●ゲーム名 「ピヨン ・ザ・ビヨンド」 ●機種名 PS シメーカー名 SCE ●発売日 ||月3日 ●定価 ¥5800

その世界とストー ビヨンド ・ザ・ビヨンド

い詰まった『ビヨンド・ザ・ビヨンド』は温故知新のRPGだ。 デカいだけの「大作」じゃない。RPGへのこだわりがいっぱ

犠牲となった。あまりの悲惨さに戦乱 乱になった。そして多くのものが傷つ を交わし、同時にその地を中立の地と 魔族が地下世界を分け合うという契約 「約束の地」において神々が地上を、 の無意味さを悟った神々と魔族は、 戦うことになってしまった。いつ果て 魔族は、ついに互いの死力を尽くして 世界。しかし、 るとも知れぬこの戦いは、神々ばかり ぶつかりあうことが多くなった神族と したのであった。 てなく地上すべてを巻き込む大きな戦 神々と魔族がともに暮らしていたこの 占の頃、 倒れ、数えきれないほどの生命が 魔族も神族の一つであり いつの頃からか次第に

徐々に薄れていった……。 の傷も癒え、人々の忌まわしい記憶も 地上では永い時間をかけようやくそ

人国・バンドール国とザラグーン国の マリオン国は、デザー トリア大陸の

> それは、フィンにとって国を救うとい 仲間たちと共にマリオン城に向かう。 の騎上である父の安否を確かめるべく

新たな人

を入れたらすぐにスタートボタンを押 ングからだけでも伝わってくる。電源 スタッフのこだわりが、このオープニ 映像作品がライバル」という高橋氏や カッコよくキマっている。「最高峰の 映画でもなかなかこうはいかない位に 計算に基づいた光学処理が素晴らしく に尽きる。特にハイライトや逆光など Gの映像はひたすら「リアル」の一言 ビョンド』だが、このオープニングC

したいと思うのが人情だが、

生の旅立ちであった。 う宿命を背負うことになる、



間に位置する新興国家である。王自ら

「神の庇護の国」と呼ぶこの神秘的な

さがうかがえるオープニングCG。実写でもなかなかこうはカッコよくいかない。

このリアルな表現に驚愕

フィンの旅立ちを早くも予感させる。 ル王と謎の軍師シュタットも登場し、 ズとの修業のシーンを中心にバンドー

オープニングではフィンと父ケビン

絵柄こそ可愛らしい『ビヨンド・ザ・

見て月に一度フィンに稽古をつけにや れる。フィンの父・ケビンズはマリオ の冒険は幕を開けるわけだが、このよ けているのだが、忙しい仕事の合間を ン国の騎士として多忙な日々を送って オープニングCGでプレイヤーに語ら うなフィンを取り巻く状況の一部は、 ってくる。 いる。そのため村の領主にフィンを預 こうして主人公フィン=プレイヤー 息子への愛情を厳しさで表

を聞いた主人公・フィンは、

マリオン

マリオン山間の村アイラでその情報

である。

バンドールのものとなってしまったの

はすさまじく、

マリオン城は瞬く間に

リオン国侵攻を電光石火の早さで開始 を軍師に据えたことをきっかけに、マ 王は素性も知れぬ謎の男・シュタット りな存在でしかなかった。バンドール ては、ザラグーン侵攻を邪魔する目障 国家も、好戦的なバンドール王にとっ

した。軍師シュタットと3将軍の強さ

物語の舞台となる世界は、大きくグリーンハ イムとデザー ・トリアの2大陸に分かれる。

金



騎士としての無骨さを ボク あのトロ5 踊るのか夢なん

不要なメッセージは極力排してある。ほとんどはキ ャラの動きで語られるのだ。

テの第2エンジンが点火



戦闘の状況によって、 背景なども変わって

くる。

も期待を高めてくれる。 ビョンド』のオープニングは否が応に ムの一部とも言える『ビヨンド・ザ・ うようなソフトもある中、すでにゲー

キャラクターだち 自己主張する魅力的な

クターたちは口数も多いが、それ以上 『ビョンド・ザ・ビョンド』のキャラ

肝心のゲームに入ると力が抜けてしま

切り離され、デモだけは素晴らしいが

オープニングデモだけがゲームから

衝動も忘れることだろう。

プニングを実際に見たならばそうした

イしてみればその感想は一変するに違 ックスな印象を受けるが、実際にプレ ると言えるだろう。一見してオーソド 作品はその方向性を確実に見極めてい 使っていきかねない趨勢の中で、この やもすれば3Dやポリゴン処理のみに レイステーションの表現能力の高さを、 にもこだわりの姿勢がうかがえる。プ

完成度の高いソフトなのである。

対あり得ないと断言できる。それほど やってみたら期待外れということは絶 見てこのソフトを購入したとしても、 が残念だが、オープニングCGだけを

画を超えた!? 許さなかったということであり、ここ だわりが安易なメッセージでの描写を によく動く。それは、映像表現へのこ

と切り替わっていくのだ。 ングルが設定されており、それが次々 んなく、攻撃ごとに効果的なカメラア しかもただ動いているわけではもちる

楽しみ方があるのだ。 闘ひとつをとってみても、 ンド』の大きな魅力になっている。戦 消されなかった疑問も、『ビヨンド・ ら自分たちはどんな風に見えるのか」 り替えることもできる。「敵から見た 方ができるのが『ビヨンド・ザ・ビョ われるのだが、こうした多角的な遊び こちらの使い方がメインのようにも思 インタビューを聞いていると、むしろ ザ・ビョンド』では簡単だ。高橋氏の といった従来のゲームではなかなか解 もちろん自分でカメラアングルを切 実に多くの

心が戦闘を左右する *Pシステム

カメラアングルは360度リアルタイムで移り変わる。

を数値化したものだ。例えばあなたが ト)は、「キャラクターの精神状態」 (ヴァイタリティー・ポイン

とにかくよく動く!

度動き回る画面は圧倒されるほどだ。 ーンはとにかくアクティブだ。360 『ビヨンド・ザ・ビヨンド』の戦闘シ 関わってくる。 このように、戦いにおいてはその人間 の精神状態というものが結果に大きく

> 少々の難易度には驚かないユーザーも 常に死の恐怖感に襲われることになる あまり変わらないため、プレイヤーは はVPの最大値はゲーム全体を通して ると簡単に回復できそうだが、実際に

この緊迫感あふれるシステムには苦労

しそうである。

ザ・ビョンド』では「火事場のバカ 生命値システムになっている。 力」によって戦線復帰することが可能 気絶状態になる。従来のゲームではこ Pがゼロになるとそのキャラクターは イント)とは違い、かなり変化のある になっている。従来のHP(ヒットポ 文などを待つだけだが、『ビヨンド・ こでは他のキャラクターによる回復呪 『ビヨンド・ザ・ビョンド』では、 V

ポイント)でのみ回復できる。これに ゼロになったVPは、 LP10ポイント=VPの最大値 LP (ライフ

という関係式が成り立つ。こうして見

どんなマッチョな奴だろうとその力は 殴られても相手は向かってくるだろう。 誰かとケンカになったとしよう。「先 いない。写真でしかお伝えできないの して相手を怒らせてしまったら、多少 発揮できない。逆に中途半端な攻撃を は戦意を喪失するだろう。そうなれば 先に相手に当たれば、たいていの相手 合いの入ったパンチなりキックなりが 手必勝」という言葉通り、あなたの気

ボタン乱打で精神注入ー 爽快連打システム

ムである。こう聞くと複雑なシステム ているのがAPS(アクティブ・プレ イ・システム)と名付けられたシステ こうした戦闘シーンをさらに熱くし



まう。



主人公フィン。騎士の 精神を宿す少年だ。

騎士をめざし日々剣の修業に励むフィン。親友ス -や謎の軍師シュタット、そして3将軍な 『ビヨンド・ザ・ビヨンド』 を駆ける魅力的 なキャラクターたちを紹介していこう。

難しいことが考えられない初心者のアナタは、すべてをAIに任 せてひたすら連打だ!



主人公フィン 騎士の道をめざす少年

立つこととなった少年・フィン。彼は

バンドール国の侵攻をきっかけに旅

父親のもとを離れ、マリオン城近くの

山間の村、アイラの元王宮騎士長のガ

たようである。冒険では意外にも僧侶 おしとやかとは言いがたい性格に育っ 元騎士団長の血筋を受け継いだのか とは幼なじみで兄妹のように育った。 非凡な資質を感じさせるに充分である。 ゴンに親友として認められるあたり、 として、フィンの頼れるパートナーと して活躍してくれそうだ。 アニーはガラハッドの娘で、フィン

王子エドワード

を使う魔導上ヨーン。ボウガンの威力 勝つためには手段を選ばず強力な魔法 のラムウ。何となく憎めない感じだが

れる魔法の弓の名手ダグート。彼らは と正確さは彼に並ぶものはないと言わ

地から突然現われ、バンドール王に取 トである。彼はデザートリア大陸の奥 バンドール国の軍師となったシュタッ 一方、いまだ謎に包まれているのが はるか南方から突然やってきた謎の人

に大ダメージを与えることができる。 いちばんわかりやすい効果だ。 続いてなんと前述のVPをも回復で

に思えるが、実際は「キーを連打す

ことは一度や二度ではないはずだ。そ イントあれば……」と血の涙を流した ユーザーであれば、「体力があと1ポ きる「ヴァイタルリカバー」。RPG キャラクターのV Ł

何とか踏みとどまってくれるかも知れ にかく連打しよう。そうすれば根性で

際のLP消費量が少なくなる可能性も らいVPが戻るかはプレイヤーの連打 戦線に復帰させるものである。どのく 態のキャラクターに連打で活を入れ、 しだいで、連打が多ければVP回復の そして「VP回復」。これは気絶状

ンブル的要素が強そうだ。

があり、 ければいいというわけでもなく、 という! ればよさそうだが、実際には連打が速 他にも「2回攻撃」や「反撃」など また隠された特殊攻撃もある 何だかとにかく連打してい

恵をもたらしてくれる。 ステムは、プレイヤーにさまざまな恩 る」だけである。このわかりやすいシ 「クリティカル攻撃」。これによって敵 ーコンボのように「キラリ」と光り、 ヤラクターが某格闘ゲームの某スーパ さまざまな効果が発現する。まずは ある程度のキーの連打が入ると、 ンド・ザ・ビヨンドを駆け抜けていくキャラクターたち 丰 Pがゼロになってしまいそうな時、 んなプレイヤーは、

練を続けている。しかし、ベビードラ のような立派な騎士になるべく日々鍛 るべし!」という父の口癖の通り、父 経緯は前述した通りだ。 ラハッドに預けられている。この辺の 「騎士はいかなる時も、礼節を重んじ

マリオンの王子・エドワード、 そし

侵攻を強硬に推し進めた張本人とも言

える。彼の取り巻きには強力な3人の

マリオン城はあっさりと陥落すること 従者がおり、彼らのはたらきによって

となる。恐ろしい呪術を使う女呪術師

である。 ない。彼はとても一途で純粋な男なの 国心にあふれており、 が冒険に出るのを放っておけるはずが なキャラクターだ。勇者サムソンは愛 インと行動を共にすることになる重要 て国民的英雄である勇者サムソンもフ

してなぜマリオン侵攻を推し進めたの 彼らが突如現われたのはなぜか。そ

スタイナーはまだ生まれたばかりの

り入って軍師となった。彼がマリオン

謎に包まれている。 その目的を含め、 すべてはいまだ

スタイナーとの関係 フィンのペットか親友か

場所で、フィンはある時怪我をしたべ 離れようとはしなかった。これがフィ 癒えてもいっこうにフィンのそばから たフィンだが、ベビードラゴンは傷が ビードラゴンを見つける。それを助け ンとその親友・スタイナーとの出会い 月に一度父ケビンズと修業を行なう

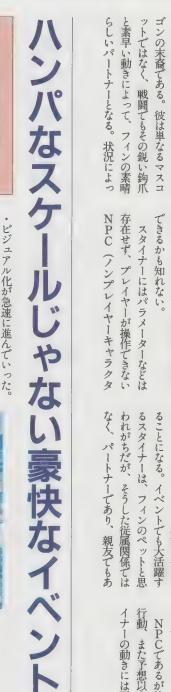
幼なじみのアニーは、活発な女の 子だが、なぜか僧侶の資質を秘め ているらしい。フィンとは兄妹の ように育った。

『ビヨンド・ザ・ビヨンド』の冒険を彩る様々なイベン トたち。今までにない迫力を体験できそうな、イベント のほんの一部をお見せしよう。



フィールドでのイベン トにも期待がかかる。

巨大戦艦の砲撃戦は画 面が揺れるほどの超迫 力だ。



小さな身体だが、まがりなりにもドラ フィンの素晴

てはフィンとのダブル攻撃なども期待

なく、パートナーであり、親友でもあ るスタイナーは、フィンのペットと思 われがちだが、そうした従属関係では ることになる。イベントでも大活躍す ー)としてフィンたちと行動を共にす

行動、また予想以上の行動など、スタ イナーの動きには要注意(?)だ。 NPCであるが故の予想のできない

0 らしいパートナーとなる。状況によっ ットではなく、戦闘でもその鋭い鉤爪 ゴンの末裔である。彼は単なるマスコ NPC(ノンプレイヤーキャラクタ 存在せず、プレイヤーが操作できない できるかも知れない。 スタイナーにはパラメーターなどは

スケールがデカいぞー 蒙快なイベント

として戦闘・イベントで活躍する。 フィンの親友スタイナーは、NPC

PGでは、こうしたイベントの巨大化 ント。『ドラゴンクエスト』以降のR シナリオ中に起こるさまざまなイベ

どこしてあり、プレイヤーを悩ませ、 目を覚ましたら、何かスゴいことが起 様は、まさに圧巻としか言いようがな に違いない。またほとんどのダンジョ って空を飛んだら、さぞかしいい気分 点では不明である。こいつの背中に乗 こりそうだが、何がスゴいのかは現時 ている金色の巨大ドラゴン。こいつが い。そしてフィールド上にいきなり寝 士が大砲をドコンドコンと射ちまくる 砲撃戦。画面数画面分もの巨大戦艦同 だ。また、ある港での巨大戦艦同士の 大スペクタクルが画面上で展開するの は神の造りしものか……あの昭和新山 これは古代人が作ったものか、あるい 思うと謎の巨大物体が浮上してくる。 放射状に伸び、海が盛り上がったかと 大である。浅瀬に囲まれた海から光が 3Dで表現されており、ひじょうに雄 と遭遇するのであるが、そのシーンも だ。世界のある場所で謎の巨大な物体 (覚えているか?)の浮上を思わせる 何らかのパズル的な仕掛けがほ Gがここにはある。

はるかにグレードアップしている。 『ビヨンド・ザ・ビョンド』でも、 『ビョンド・ザ・ビョンド』のそれは ちろんそれは継承されている。しかも ・ビジュアル化が急速に進んでいった。 例えば島のように大きな物体が登場 ė

するシーンは、大きなみどころの一つ

ランクルレベルまで (まさか!) ある 真のような小学生レベルから(解けな ごめんなさい)、ピーター・フ

けられる、もっともRPGらしいRP どんな人でも自分なりの楽しみを見つ 分だけが突出しているのではなく、す を楽しませようとする姿勢は、こんな らしい。あらゆるところでプレイヤー べてが高いレベルでバランスが取れて ところにも現われている。 いる、稀有なRPGと言えるだろう。 『ビヨンド・ザ・ビヨンド』は、



これは「女神のパズル」。比較的簡単なも のだ。



神がかった雰囲気だ。巨大物体浮上のイベント。何やら

楽しませてくれる。このパズルも、

「僕はいわば、種をまくだけの『農家のおじさん』ですね」

巻頭3大インタビュー③ 玉木美

プトデザインの玉木美孝氏が自らのゲーム観を明らかにしてくれた。 「リメイク」の発売を前に、プロデューサーの折茂賢司氏同席のもと、コンセ 勧善懲悪では済まないリアルな世界観が多くのファンを生んだ「フェーダ」。



の判断に任せようと。 わりました。悪かどうか、プレーヤー 敵も兵隊らしく武装させることにこだ 敵=悪=モンスターだと。ですが僕は じゃないか、という意見がありました。 わかりやすくて、子供にも楽しめるん

Q 玉木美孝の世界観を一言で言う 義なのか悪なのかは明確にしません」 けど、旅をしながら何が悪か、何が正義 いる。主人公は始めは何も考えてない この作品では、ある意味で思想を極め てしまうところで終わって、それが正 かを考える。物語は、王国の主を殺し てしまった人物が自分の王国を作って 僕の好きな映画は『地獄の黙示録』 何でしょうか?

かったところもあるんです」 ても言えることですが、わざと作らな を、受け入れたい。これは制作につい 玉木 『ごった煮』ですか(笑)。すべて

ら、それはそれで認めてしまう。

面白いと思ったことはどんどん取り入 れたほうが面白いものができると思う ないんですよ。みんなで打合せをして、 こはどうなんですか?』と聞かれたく 玉木「例えばシナリオライターに『こ Q ―ごった煮の制作とは? るのか、と問うことは、ある意味でタ を倒しながら成長して進んでいく、と な人生があるのか、なぜ悪いことをす 人公はとりあえず正義の味方で、悪者 がもとになっているんですか? すが、この設定も、玉木さんの世界観 Q---『フェーダ』のストーリーは、 玉木「まさしく、世界をまるごと創造 た。悪者はあくまで悪者で、彼にどん いうストーリーがオーソドックスでし 玉木「それまでのRPGだったら、主 主人公が逃走しながらで進んでいきま する作業と同じなんです」 がどんどん増殖してゆくんです」

は原案・キャラクターデザインを担当 ターン版へ移植される『フェーダ』で

してますね。

Q E木さんは、スーパーファミコ は「世界」のデザイン キャラクターデザイン

ン版からプレイステーション・セガサ

あって、その中での正義にすぎません。 えられても、それはその人の価値観で えられる人っているでしょうか? 答 悪いと決めつける考え方に反発心を抱 に正義は何かと聞いても、まともに答 心のどこかで、これは良くて、これは るんじゃないか、と思ってしまいます。 悪いことだけど、その背景には何かあ け入れたかったんです。人を殺すのは いている。だって、道を歩いている人 でも、僕はありとあらゆることを受

が出来ても、その刀を作る鍛冶職人が

のにするために考えこんでしまう。刀 にすればいいのに、世界観に合ったも れ、と言われたら、長さを違ったもの るタイプですね。 万を5本作ってく 折茂(プロデューサー)「彼は、こだわ あってはいけないんです」

観にそっていなければならず、石ころ 全て、ストーリーの下敷きになる世界 1つから、デザインします。 それらは

1つでも、世界観を壊すようなもので

ブーとされていました。

言っても、作るのはキャラクターだけ 玉木「一口にキャラクターデザインと

ではありません。靴ひも一本、

石ころ

いるのでは?と発想が広がり、さら

人はどうやってそれを手に入れるのか

に、刀に飾る宝石はどんなものか、職

と、デザインしなければならない世界

が正義なのか悪なのかを考えながら進 本当に悪なのか。 本当に正義なのか、人を殺すことが むことになります。人を助けることが を作りました。プレーヤーは、主人公 とレッテルを貼らずに、上官のやり方 RPGを作りたいと、願っていました。 まりにもオーソドックスなストーリー だから、いつの日か勧善懲悪というあ に疑問をもって脱走した、という設定 とは違った、新しいシュミレーション 『フェーダ』では、主人公に『正義』

るのか、混沌を見つめているのか)、と 針で闘っているのか(秩序を重視して ポイントは、プレーヤーがどういう方 といって、ポイントもまた、多いほど というわけではない。必要以上に殺せ いう目安にすぎません。 いいというシステムでもないんです。 ば、マイナスポイントになります。か 追ってくる敵をやたらと殺せばいい

クリエイター まいた種を収穫するのは

追ってくる敵をモンスターにした方が キャラクターのデザインについて、

> 言われたこともあります(笑)。 時間もいてウェイトレスに出ていけと なんです。ファミリーレストランに8 そういった話し合いから生まれたもの んです。時代劇風のキャラクターも、

さん。なんです」 ですから、僕は言わば『農家のおじ

向と違う方向に行っても、面白かった と、自分なりに消化して取り入れてし 他のRPGをしてて、学ぶところがあ Q――農家のおじさん? れば、こういうとらえ方があるのか。 に任せてしまうんです。また、料理屋 との成長は、クリエイターのみなさん 玉木「畑を耕して、種をまく。そのあ まうんです。始めにイメージしてた方 に行った時はお客さんになる。つまり

り全面に押し出さない? Q――では、玉木さんの世界観をあま まりにもオーソドックスすぎるので」 さい』とお願いしました。それでは、あ ングで王様にすることだけはやめて下 ただし一つだけ、。主人公をエンディ

る作業も必要なんです。プレーヤーに 玉木「ときには、自分の仕事を否定す -ダ」コンセプトテ

必要で、真っ白な部屋では何も起きな ば出来ないようなRPGなど、面倒な いし、何も出来ません。 だけになってしまうんじゃないか? ないか? ガイドブックを読まなけれ と、ゲームに入りこめなくなるんじゃ だろうか? あまり強く世界観を出す といって、やはりRPGに世界観は 本当に世界観なんか必要なの

なくてもマズイ」 一が自分の世界観で闘えますね。 世界観を出してもいけないし、出さ ーその点、『フェーダ』はプレーヤ

> どのキャラクターを使うか、武器はど れを使うか、それらの選択によってゲ が逃げるか、 さは、そこにあるんです。プレーヤー きるほど、そのゲームは面白い」 プレーヤーの考え方に対応できればで 玉木「シュミレーションRPGの面白 ームの中での未来が変わる。だから、 闘うか、どちらに進むか

感じて脱走したと。プレーヤーの目指 は、民族を支配する部隊から、 玉木「まず、ゲームの世界では、恐怖 Q 具体的にゲームはどのように? 政治が行われています。そして主人公

われわれのつかみどころのない質問にも、ひじょう **摯に答えてくれた玉木・折茂両氏。たまに入る折茂氏** のツッコミに、玉木氏も少々押され気味であった。

『フェーダⅡ』へ 『リメイク』そして

折茂プロデューサー「まず、移植の話 ヤーに受けて移植の運びとなったわけ ですが、リメイクをして新しい点は? - 『フェーダ』の世界観がプレー

あり、 というわけです。 計してプラスであれば、、よりロウ、で 分はマイナスポイントとなります。 イントが得られますが、相手を殺した の面(ミッション)をクリアすればポ 味の称号が与えられます。例えば、そ ら、『よりロウ』、よりカオス』という意 3カオス(混沌)の3つの評価基準か 1ロウ(秩序) 2ニュートラル(中立) けですが、その部隊の戦い方によって、 成功させる、ということになります。 すところは、恐怖政治に革命を起こし 主人公は部隊を作って逃げているわ マイナスであれば、よりカオス

部隊の人数は増えるというわけです。 てしまいます。信念が変わらないほど ります。だから部隊の性格が変化すれ ば『俺の信念に合わない』と、脱退し ーにも、信念(ロウかカオスか)があ 主人公の部隊に加わる、キャラクタ

念がエンディングを変えるのです」 は、 の考え方として受け入れる。大切なの の部隊も殺す、というものです。しか は、カオスなので、敵だけでなく味方 です。ジェノサイドでのエンディング オス最上級の称号で終わることも可能 ることですが、ジェノサイドというカ (フェダーイン)でエンディングを迎え 理想は、ロウ(秩序)の最高の称号 それが悪と否定しないで、ひとつ ロウかカオスか、プレーヤーの信 いかに自然体で革命を成功させる

うということでした。

的に作り直し、戦闘アニメも迫力ある になりました。主要なイベントを根本 を、フルアニメーション・ムービー化 プニング、プロローグ、エンディング ものへと描き直しました。また、オー 面切替えがスピーディに、かつ滑らか より改善をはかったんです。まず、画 しました。 そして、スーパーファミコン版から

声優のみなさんは、やっぱりプロで、 話等に、有名声優の肉声を使用しまし セリフが『フェーダ』の世界観にピッ に表現できます。感情も伝わります。 も、キャラクターの個性をダイレクト アップした点ですが、イベント中の会 た。声優さんがいると、なんと言って そして、ここが今回大幅にグレード

タリ合っていました」

とは、映像を、次世代機のデータ容量 いところまで、そしてきれいに見せよ が大きいことを活かして、もっと細か が出てきた時にみんなで話し合ったこ

来なくなったことですね」 量がないから……』という言い訳が出 いのは、データ容量が大きすぎて、『容 験を活かしたいと思ってます。恐ろし の時にかなり勉強できたので、その経 りRPGっぽく、を目指します。移植 す。よりシュミレーションっぽく、 は、その辺をもっと盛り込むつもりで れなかった部分があったんです。日で ムの流れに遠慮して、やりたくてもや は、それまでのオーソドックスなゲー 折茂プロデューサー「『フェーダ』で では、どんなことをやりたいですか? Q――来年発売になる『フェーダII』

いですか? 一今後はどんなゲームに関わりた

ブルトークのゲームを、コンピュータ ゲームをやったら、意外と面白かった 玉木「データ容量の少なかった、昔の 一化してみたいですね」 んです。RPGの原点に返って、

文とインタビュー・阪本・

リアルな描写で多くのユーザ の心をつかんだ『FEDA』。 プレイステーション、セガサタ ン版同時発売を目前に、独特 『FEDA』世界のイントロ ダクションを伝えていこう。

ファンタジ 16

いファンタジー

登場した。 スーパーファミコン版『FEDA』が たゲームなのである。そして94年10月、 きた。RPGは、出るべくして出てき ーム性で充分楽しんでいたプレイヤー やストーリー性と言ったものが不可欠 になりつつある。コンピューター・ゲ ームの黎明期には、単純なルールやゲ ゲーム、とりわけRPGには世界観 次第にそれに飽き足らなくなって

ラクター性をシミュレーションゲーム な作品群が登場した。 戦略性をRPGへと取り入れた意欲的 に、また、シミュレーションゲームの た時期であった。RPGの物語・キャ ョンRPG」というジャンルが花開い ムによって開拓された「シミュレーシ 94年といえば『ファイヤーエムブレ

囲気をもった作品であった。流行の中 法の世界でありながら「戦争」をリア 世ファンタジー世界ではなく、 アンを生むこととなった。 ルに描いた独特の世界観は、 その中でも『FEDA』は異質な雰 多くのフ 剣と魔

ニットなど、

『FEDA』はシステム的 職業ごとに分類されたユ

ターン制、

実は存在しなかった「正義 そして属性の変化によるところが大き ンゲームと言える。しかしながらプレ ーがハマっていったのだ。 い。究極の称号・フェーダインとジェ イ感がこれほど他のゲームと異なるゲ ノサイドを目指して、多くのプレイヤ ームも珍しい。それは、称号の変化、 にはオーソドックスなシミュレーショ

御都合主義で動 63 キャラクターたち かな

EDA』では、「リブラ値」の概念が、 強くなり過ぎることで緊張感がなくな ってしまうこともあった。しかし、『F 進行が楽になり、時には、必要以上に プレイヤーのゲームの進め方に大きく 通常は、敵を倒せば倒すほどゲーム



移動戦闘画面。オーソドックスな作りだ。



こうした会話が随所に入ってくる。

の行動によって左右される。

イアンとアインの属性は、

プレイヤ

つまり、

トーリーなのだ。

時には混乱の極みに達しているだろう を受けることになる(もっとも、その ラクターをも規定してくるからだ。単 動が、その後のゲームの流れに大きく が……)。このように、 にゲームクリアのためだけに敵兵を殺 カオスに分かれた属性が、 影響してくる。ロウ=ニュートラル= しまくれば、信頼する仲間も離れてい ついには「ジェノサイド」の称号 プレイヤーの行 仲間のキャ

を倒すため、戦いの旅を続ける。 執行部隊小隊長として、 解放軍に加わる。彼らは総督コバルト ながら、半ばなりゆきでアルカディア 旅の途中で、「正義とはなにか」を考え 走兵として追われる身となる。 に反旗を翻し、友人のアインと共に脱 ライアンはそんな作戦を指揮する上官 義に名を借りた「虐殺」であった。 戦に参加した。しかしそれは帝国の大 ゲリラ掃討作 逃亡の

帝国軍の治安

メインキャラが命尽きると、ゲームオーバーになっ てしまう。できるだけ見たくない画面だけに、やけ に落陽の美しさが心に染みる。しかし「FEDA」 こうしたプレイヤーの思い通りに都合よく話 が運ばないところが、ゲーム性やストーリーに深み を与えている。

影響してくるのが、『FEDA』をプレ

イしていてもっとも手応えを感じる時 主人公ブライアンは、

プレイヤーのゲーム進行そのものがス そしてメインキャラクターであるブラ 族・人種・性格の兵士が参加している。 ルカディア解放軍には、さまざまな種 ブライアンが参加することになるア ©1994-1995 YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT 〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜

『リメイク!』でより完全に!

SFCではできない ことが多かった・・・・・

EDA』に期待は高まるばかりだ。 の『リメイク!』。この数々のグラフィ をすべきか」をしっかりと見据えたこ 継ぎ、さらに次世代機の性能を活かし ックを見れば、パワーアップした『F ど、次世代機の性能によりかかったゲ ク!』である。ポリゴンや3D処理な 前作では実現できなかった「真のフェ ーダ」を追求したのがこの『リメイ である。前作での基本的な部分を受け 本的にはスーパーファミコン版と同じ -ム性の作品も多い中、次世代機で「何 スーパーファミコン版でも迫力ある 『リメイク!』のストーリーは、

> ターの一部が、新キャラクターとして 量などの都合でカットされたキャラク では登場しなかったキャラクター、容 しいことだが、スーパーファミコン版 そして、前作からのファンには特に嬉 ったか、それだけでも楽しみである。 ーアップがはかられている。 ったが、『リメイク!』では、グラフィ 迫力・戦闘のテンポともに大幅なパワ ックパターン自体が変更されており、 戦闘アニメーションがウリのひとつだ 各キャラクターの戦い方がどう変わ

ところだ。 能になりそうだ。新キャラクターがど に関わってくるのか、非常に楽しみな んなキャラクターで、どうストーリー トとして使えるので、新たな戦術も可 もちろんこれらの新キャラもユニッ

トされていた「必殺技」も、 また、キャラクターによってはカッ 完全な形

け見てもかなりパワーアップしている

次世代を目指 ュアルイベント

わるものとして、アニメーションで表 形劇」が主流となったが、『FEDA』 イヤーの操作するチビキャラが画面ト 『ファイナルファンタジー』以降、プレ では主要イベントをゲーム性と深く関 て動き回り感情表現する、いわゆる「人 RPGのイベントシーンと言えば

そして各主要キャラクターは、CD 戦闘シー

ドラマでそれぞれのキャラクターを演 題作り、というだけで終わるようなも じた声優が声をあてており、 のではなく、 ーたちが喋りまくるのだ。 ンやイベントでは等身大のキャラクタ それも、ただ人気声優を起用した話 まさにキャラクターたち

て復活することになったので、戦闘だ るだろう。 に魂が入った、ぴったりの演出と言え

自参説の見含E

に感じられる)。 にはそれができないと言っているよう っている作品もあるが、逆に自分たち ョンの分野と比較すると、遅れていた 構図や動きなど、「本物」のアニメーシ されることも少なくなかった。しかも 流れを中断した形で、半ば強引に挿入 い方についても、これまではゲームの メーターが参加』などと高らかにうた と言わざるを得ない(よく『有名アニ ゲームにおけるアニメーションの使

明らかである。映像に対するセンスが 技術以上に問われてくる時代に、既に 「色数がない」というこれまでの言い訳 がすべて通用しなくなってしまうのは っていくことになれば、「容量がない」 今後、ゲームの舞台が次世代機に移

の処理など、追い付かなければいけな なりつつある。 いところは多い。 映画的な演出、カメラアングル、光

ブライアンは、脱走兵として追われる身に。

「これからはチビキャラが動くだけの に次世代の「ゲーム演出」へのスター イク!』のビジュアルシーンは、まさ 演出ではダメ」と語っていたが、『リメ 前ページのインタビューで折茂氏も

トダッシュと言えるだろう。



コン版でも好評だった戦闘だが、「リメイ ではパターンそのものを新しく作り直し、さ きに磨きがかかっている。また、必殺技も同 パワーアップしており、この画面を見ただけで も非常に期待がかかる。

次ページではいよ いよキャラ紹介だ。

『FEDA』世界を彩るとんでもない「奴

FEDA の誘い 世界

同じ遊撃部隊の中でもロウ、ニュー クの強い奴らがそろっている。また、 とは限らない。今回は、メインキャラ に構成された部隊だけに、ひときわア 思想にこだわらず、戦闘力のみを基準 を紹介しておこう。遊撃部隊は、種族・ 解放軍独立第3遊撃部隊の傭兵の面々 み入れようというユーザーのためにも ってきそうなキャラクターを紹介して てあるブライアンとアインに深く関わ もブライアンたちと行動をともにする これから『FEDA』世界に足を踏 カオスの属性があるので、い

間戦争一千年をも数えた大戦への火蓋 名のもとにおだやかな生活を享受して がて戦争という怪物にその姿を変えて たことに端を発した小競り合いは、や にもあった。教会によるゆるやかな支 しまった。ヒューマン対亜人類の種族 たヒューマンという種族が私有を始め 配は民衆を平和に統治し、人々は神の しかし、未知なる可能性を信じ

威をふるったスクーデリア大陸。苦し ゲリラ活動を巻き起こし、やがてこれ 運動がスクーデリアにおいて本格的な 家」を求めるレジスタンス活動。この ルザークによって提唱された「理想国 ア。その陰謀を予見したアンデラ・バ 和国として建国されたバルフォモーリ 組織されたのが反乱軍である。 む民衆を自由の大地に解き放つために 千年戦争の末期、羊の皮を被った共 帝国の統治政策である民族弾圧が猛

帝国は大戦終結を全世界に宣言する

がアルカディア解放軍となった。

込んだ。 老院はコバルトを初代総督として送り スクーデリアにも総督府がおかれ、 れた。そして、統治区のひとつである

ある。 事実上の植民地化であり、スクーデリ の粛正と呼ぶにふさわしかった。 をつけて鎮圧する。それは、 元老院がとった統治区という制度は そのモデルとして選ばれたので 反逆を企てたという言いがかり ヒューマンなどの種族を最下層 まさに血

それが遊撃部隊である。 部隊の創設にかかった。これが解放軍 力のみで選抜・構成された特殊部隊。 歴などいっさいを問わず、純粋に戦闘 独立傭兵部隊である。種族や思想、 エキスパートコマンドによる精鋭傭兵 解放軍であったが、この戦局を打開す ゲリラ的な反乱組織に過ぎなかった 参謀長コウメイが切り札として

イングゲームの楽しみ方なのかも知れ 入っていく。それが本来のロールプレ るで小説を読むようにゲームの世界に り感情移入できるようになる。単にゲ ームクリアを目指すだけではなく、 ム中のイベントやキャラクターにも上 こうした背景を知っていると、

宂



フレイア=ダークウッド●鶴 ひろみ 帝国軍妖獣師団提督。暗黒魔法の強大な パワーによって、「黒のイリュージョン」 の異名を持つ。

コバルト=アクセレイセス●銀河 万丈 帝国スクーデリアの総督。元老院にあっ て異端児とされていたが、辺境の地スク ーデリアの統治を任命される。





ブライアン=ステルバート●林 延年 元帝国軍治安執行部隊の小隊長。鎮圧に 名を借りた虐殺を拒否し、反逆者として 追われる身に。



アイン=マクドガル●郷里 大輔 ブライアンの戦友で、帝国軍ゴールドア イ小隊を率い名を轟かせたが、ブライア ンとともに脱走兵となる。

「となりのお嬢さん」が選びました。

わたしのBEST 3



隣に住んでるあの娘だって、あの女だって。

何を隠そう3度のゴハンよりゲームが大好き!という女性ファンは意外に多いのです。 そんな女性たちのゲーム・ライフを、ちょっとだけのぞかせてもらいました。

のスイッチを入れるのが夜中の一時。 夕飯を食べるのが9時くらいかな。テ ディのようなぷよが何ともいえずおいしそう けどっぷり感情移入できるから」 れから深夜3時まで、ゲームにはまって レビを見てお風呂に入って、ファミコン 夜の8時くらいまで仕事してます。 そう!というのがその理由 ^ぷよぷよ」。ぽよよ~んとしたグミキャン 王人公のキャラクターがかわいいと、それだ 良兼昼食をとって、その後ず一っと 「朝は10時半頃起きて、それから朝 そんな彼女が選んだBESTーは「ス~パ 倍こだわりがある!という順子さん。 さわり心地もぷにぷにして気持ちよさ 見た目でかわいいことが第一条件。



お気に入りのレ スポールを弾く肌子さん

「テンポの速いアクションやパズル系がお気に入りで~す

かもしれませんね(笑)」 遅いから、10回に8回は負けてます(笑)」 から、すっごく頭にくる。ハンデをつけて戦 分。ゲームで毎日素直なコミュニケーション れることもあるとか。 うんだけど、どうしても私の方がスピードが をしてるから、私たちってうまくいってるの (笑)。逆に、続けて勝った時はすごくいい気 こともあるとか。 「ストレスはその場で解消する主義なんです 「彼は平気でバンバン5連鎖以上組んでくる 同居人の彼がヒマな時は、二人で対戦する ぷよぷよは、カップル円満のための、 あんまり頭にくると、彼の背中にケリを入

美女と野獣(ハドソン)

グラフィックが美しいし、

女の子におすすめです」

ョンもそれほど難しくないか

アラジン(ヵブコン) 「さすがディズニー物は画面がき アクションは苦手だったん これは買って「週間で



ム自体もハマリ度ナンバ-画面の真ん中で踊ってる、うさき -バンクルもかわいい []



いる毎日です」

順子 さん●四才・ゲーム歴2年

まりで、ハマる。パズルアミコンを買ったのが始 がけるデザイナー。2年 前、気分転換のためにフ パッケージデザインを手 東京都出身。おもちゃの

とアクションが得意。



時間をか

「今は、

って、はたから見ると変かな?」

「これはハワイで買っ

たうさぎのミミちゃん。長いお耳と短 いあんよがかわいいでしょ?」 ぬいぐるみ集めも趣味のひとつ

大好きなぬいぐるみたちに囲まれた部屋で。「熱中すると、思わず時間を忘るんですよ。つい主人公に感情移入しちゃって、のめり込んじゃうの」

エにしても

『次の段階に進む楽しみ』ってい

ゃうんですよね(笑)。FFにしてもドラク

くちゃなんて、

ゲームのことばかり考えち

昼間仕事してる時でも、早く続きをやらな

リアすると、充実感がありますよね。謎を解い うのがあるでしょう。 ひとつのイベントをク

てつじつまがあった時なんか、やったーっー

ご飯を作る時間がない時は、コンピニのお弁当

キャラはかむ いし

もんり込みやすしし

スタルリックで大足さです

ドラゴンクエスト 「"めいれいさせろ"は画期的な

ベンチャーはまだ未経験だから、何かおすす

こわそうだけどぜひやってみたい。でもアド

「弟切草」とか、かまいたちの夜」とか

っているのは、推理物のアドベンチャー。

めのものがあったら教えてくださいね!」

ンディングも感動しました。 く新作が出ないかな・

「大好きなFFシリーズの中でも、 めお気に入りがコレ。 グラフィックも めちゃくちゃかっこいいです」

ら朝食を食べて会社に行き、夕方6時まで仕

美伊奈さんが起きるのは、朝7時。それか

って友達に電話をかけまくっちゃう(笑)」

時半くらいまでゲームをして、

り、おいしいケーキを食べに行ったり。

「友達もゲーム好きなコが多いので、

チェックする。ケーキ・ いレストランはほとんど 情報誌に出てくるおいし ることが大好きなので、 める花の独身口し。食べ 神奈川県出身。商社に勤

仲のいい友達と街へ出てショッピングをした ドに入って眠るのだそうです。お休みの日は クリアした美伊奈さんが次に挑戦しようと思 ものがあるから、ぜ~んぜん寂しくない!」 おばりながら情報交換をしたりします。 クリアするの? "なんて、チーズケーキをほ ないところがあると、ね、あそこどうやって 事。帰宅して7時半に夕食をとり、お風呂に くない?ってよくきかれるけど、熱中できる 人った後はゲームタイム。 10時から深夜の 恋人はまだいない、という美伊奈さん。 ドラクエなど、RPG大作は一通り ゲームが恋人。一人暮らしだと寂し それからベッ わから BEST

バイキングに目がない。

水野玉 江さん・27才・ゲーム歴4年







える予定。趣味は、テレ ックすること。お酒が強 ビのワイドショーをチェ して、大坂に新居をかま 手伝い。来年の春に結婚 大阪府出身。現在は家事

ビール5本は軽い。

気分がスカッとしますよ」 スーパーマリオカート®1992ftintendio Co.,Ltd. 上海®1994SUNSOFT ®1988+199MACTIVISIOff Inc. Shanghai (注) TM is m trademark of Activimion Inc. スーパーテトリス3®1987Eiorg。®1987Eiorg。®1989Nintendo Co.,Ltd. ®1994BPS, All rights reserve

ち湯。 a

-パーマリオカート(任天堂)

ノドルテクニックのきれるキ

オが私のお気に入り。じゃま

コノコに甲羅を投げつけると

「結婚してひと息ついたらPRGにも挑戦」



中。カレーが好評。いい奥さんめざして、料理を特訓

うかな?」

ターンやプレイステーションもそろえておる ます。将来子供ができた時のために、 ル系が得意なので、仲よく対戦したいと思い

セガサ



まるで自分がカートに乗っているようなスピ

- ド感があって、

時には車酔いしちゃうほど

「いま一番こっているのは、マリオカート。

大好きなゲームに没頭するとか 時間があくとコントローラーを

ころが、さすが任天堂、って感じですね」

「彼も私も、

ゲームが大好き。二人ともパズ

ムは続ける、と玉江さん。

結婚して専業主婦になっても、

もちろんゲ

(笑)。キャラはかわいいのに、迫力抜群なと

ていますが、

の玉江さん。挙式の準備で忙しい毎日を送っ

ン職人の男性と、来年の春にゴールイン予定

以前勤めていたパン屋さんで知り合ったパ

てしまった。

時回りにいた客と、店員の哀れむような顔が 60まで上げた。ついにラストバトル直前!と 忘れられない。 事の次第を話して取り替えてもらった。その てレベルのまで育て直し、再びラストバトル たないので根性を入れてもう一度3日間かけ はまったく手をつける気にならない) に挑戦しようとしたら、 ●中古ソフト屋でファイナルファンタジーⅢ うんともすんともいわなくなった。 いきなり画面がぐちゃぐちゃにバグ 寝る間も惜しんでせっせとレベル 涙を流しながら購入店に行き、 (その時以降、そのソフトに 同じところでバグッ しか

まイビキをかいて、寝たふりをした。

しつこくまとわりついてくるので、

しろいの?」としつこく聞かれ、

あまりにも 立ったま

のおっさんに「それおもしろいの?それおも

販店前で並んでいたら、

年季の入ったレゲエ

●去年、ドラクエを買うために新宿西口の母

(アリーズ美樹本/26才・OL

時々ドラク工歩きをする。 (二階堂玲子/26才・主婦)

私の彼は、

●ひどい鼻風邪をひいている時にソフト店に (デビルサマナー/37・翻訳業)

> たら、その縁談がパアになった。 見合いの席で「趣味はロープレです」

(オバケのQ子/30

オ・キーパンチャー

なりのお嬢さん」に聞き来した

うが、いつもクソゲーなのはなぜ?

恋人にすすめられて毎月2~3本ゲームを買

「これ絶対おもしろいから」と5才年下の

(斉藤悦子/18才・

「マラくさい」になってしまった。

行き「マザーください」といおうとしたが、

最近つき合うのがイヤになってきた)

●彼とはゲーセンで知り合い、

意気投合して

(ミカりん/21才・看護婦)

「こんな時期もあったんだなあ」と、

涙がこぼれてしまった。

タンを押してみたら、名前入力画面のところ

ったRPGを取り出して何気なくスタートボ 原因で1年後に別れた。彼が部屋に残してい つき合って3か月で同棲したが、彼の浮気が

に彼の名前と私の名前が仲よく並んでいた。

このページに出たい

お嬢さん

のおたよりも募集中です。葉書に氏名・年齢・住所・ 性を募集します。また「ゲームにまつわるどひゃ~ ゲームが好きで、このページに登場してみたいという女 話番号を明記のうえ、下記まで。待ってま~す!

と思っ

叫ぶので、すっごい激しいんだなあ、

って夜になると「ふんっ!」「ハアッ!」と

●となりの部屋に住んでいるお兄さんが決ま

(松本芳子/18才・家事手伝い

てみたら、バーチャファイターを気合い入れ

てやっていた。

まぎらわしいぞー

(織田みよ子/19才・学生)

とい

ていた。ある日好奇心から部屋の中をのぞい

■今月の新作・話題作

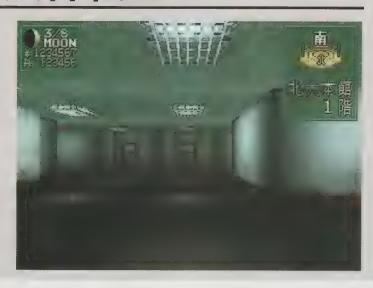
終末ムード漂う異色RPG デビルサマナ

- ●セガサターン
 ●アトラス
- ●12月発売予定 価格未定

STAFF

ディレクター▷岡田 グラフィック監修レ金子 サウンドト増子

ついに次世代機にその舞台を移すこととなった 『真・女神転生』。頽廃的でアナーキーな雰囲気が 漂う「女神転生」シリーズ最新作は、フルポリゴ ン・フル画面の3Dダンジョンがさらにリアルな 意欲作だ。



依頼は、あやしげな 占い師から伝えられ る。デビルサマナー しいが、直接姿を見 せないあたり、やは り住む世界が違うよ うだ。

部屋などのグラフィックも、 見ての通り現実のようにリア ルになっている。こうしたグ ラフィックを見ていると、他 のシリーズに比べ、「真・女 神転生』は実に次世代機むき の作品であるという感じがす

わえるに違いない。



舞台となる町の全体マップ。6つの地区に分かれている。

©西谷 史/シップス/ATLUS

「女神転生」シリーズ。待望の最新作 雰囲気を漂わせながら展開してきた 真・女神転生if』と、常に独自の 『真・女神転生』『真・女神転生Ⅱ』 ファミコン版 そしてスーパーファミコン版

はセガサターンで登場する。

ち向かう者の存在に…… の町に恐ろしい魔の手が迫っているこ る「あなた」が住むこの町は、 影に潜む悪魔の存在、 しかし「あなた」は気づいてしまった。 てもあるいたって普通の町である。こ その男・デビルサマナーは一体何者 199X年、とある町。主人公であ 何処から来たのか? なぜ戦う 誰も予想だにしていなかった。 切が不明である。 そしてそれに立 、何処に そして

れわれとは全く違う世界の住人なので るのが彼の本業である。彼に仕事を依 怪事件(おそらくは「悪魔」が関係し ない。そう、彼には裏の顔があるのだ。 華街にあるが、人の出入りはほとんど 後半である。事務所は人通りの多い繁 サマナー」と呼ばれる謎の男が登場す た事件)を人知れず請け負い、 警察では扱ってはもらえないような 彼の職業は私立探偵。年齢は20代

今回はさらにキーマンとして「デビル 言う始まりは今回も引き継がれいる。 日常性とそこに潜む悪魔たち……

かの形で出会うことになる。 あなた」は、デビルサマナ

はさらに臨場感あふれるプレイ感が味 Dダンジョンにこだわり続けてきた のリアルな世界観を演出している。 デリングされており、『真・女神転生』 ゴンで表示され、これがフル画面で動 定することもできるようになった。 分の住んでいる所をゲームの舞台に設 けることができる。これで、もろに自 た」は自分の住む地区と市に名前を付 ど6つの地区に分かれており、「あな 全体マップは繁華街・住宅地・公園な 3Dダンジョンから構成されている。 全体マップと2Dフィールド、そして 3Dダンジョンはもちろんフルポリ 今回の『真・女神転生』の舞台は また、ダンジョン自体も緻密にモ

テンポある戦闘シーンは 最新作でも健在だ。ビジ ュアル化が急速に進む中 で、RPGにおける戦闘 シーンは長大になりつつ ある。『真・女神転生』 の戦闘ビジュアルも確実 に進化してはいるが、非 常にスピーディーで、プ レイヤーのリズムを中断 することはない。最近の RPGには珍しくAUTO 戦闘も健在であり、初心 者からハイエンドユーザ 一まで広く使えそうだ。



醐味だろう。もちろん最新作でもその 転生』のシリーズを通じての最大の醍

同様一筋縄ではいかない奴らばかりだ

子のおネエちゃんやオヤジがいて、

敵モンスターが、プレイヤーの仲魔と 経験値となるためだけに存在していた



骨董屋の主人は特にアヤしい雰囲気だ。



闇医者には何度も世話になるだろう。



炎の魔法・マハラギオン。

きい。魔王サタンからアステカの太陽 その独特の世界観が挙げられるが、そ のリアルな雰囲気は実際の神話・伝承 何らかのパワーアップがはかられてい 変更が加えられるか定かではないが、 に基づいた悪魔たちによるところが大 ることは間違いないだろう。 て残っている。現段階ではどのような メガテンらしさ」はゲームの核とし 『真・女神転生』の魅力の一つとして

は敵なのか味方なのか? サマナーとどんな形で出会うのか もかなり骨が折れそうだ。 主人公である「あなた」が、 彼

業スマイルを振りまいているのが相場 他RPGだと、ショップ関係には売り 人など、輪をかけて怪しい奴らが跋扈 天〇英世を思わせる骨董屋の主 ここには闇医者やミリタリーお 営

している。こいつらとつきあうだけ、

マハザンマは敵を切り裂く。

体させてより強力な悪魔を産み出すこ た悪魔(仲魔と呼ぶ)を他の悪魔と合 会話」、そして会話によって仲間にし プレイヤーの あるだろうが、やはり「会話」 らないほどの存在感に満ちている。 のそれは他のゲームとは比べものにな わゆる「有名悪魔」は他のゲームにも しばしば登場するが、 現代に限りなく近い舞台設定も 『真・女神転生』 と言う

『真・女神転生』のゲームシステムの

ら病みつきになる。 てくるリアリティーは、 稀有なシステムの存在が大きいだろう 敵であるはずの悪魔が自分に語りかけ この世界に生きる人間たちも、 一度体験した

とができる「合体システム」がある。

敵として倒され、



派手になった筆頭・マハジオンガ。

新作」

●スーパーファミコン 価格未定 ●12/22発売予定 STAFF

原作DP・H・チャダ 企画・監修▷広井王子 キャラクターデザイン▷辻野寅次郎

PCエンジンで大ヒットを飛ばし、外伝・格闘な どさらに増殖・展開し続けている「天外魔境」シ リーズが、いよいよスーパーファミコンに初登場 だ。今回の『天外魔境 ZERO』は、「PLGシ ステム」によって、さらに熱いぞ!



きな特徴は、PLG(パーソナル・ラ 地獄の軍団を打倒するため立ち上がっ 門」から始まる。600年前に地獄の イブ・ゲーム)と呼ばれるシステムだ。 上が封印された門が何者かによって開 『天外魔境 ZERO』のもっとも大 族の血を引く少年・ヒガンは、この 地獄の軍団が復活した! 火の

今までにも時間の流れや四季の移り変

たため、電源を切っている状態でその の生活のリズムもゲームに深く関係し 画期的なものである。プレイヤーがい までありそうでなかった、ひじょうに 底したシステムを採用している。それ わりを表現したゲームはあったが 卵を育てることもできるのだ。 てくるかも知れない。たとえば卵をあ ムの一部となるので、プレイヤー自身 つ電源を切り、いつ入れるのかもゲー ームの中にも正月が訪れるという、 ある。時間が経過して1月になればゲ 経過していると言うPLGシステムで いても、ソフト内部では時間が刻々と 『天外魔境 ZERO』ではさらに徹 たとえカセットの電源が切られて

呼ばれる一族が物語の中心となってき

『天外魔境 ZIRIA』 『天外魔培

卍MARU』と、「火の一族」と

日本文化の鏡像

本的には日本であるのだが、そのイメ -ジは微妙にズレている。 「ニッポン 『天外魔境 ZERO』の世界は、 基

主人公ヒガン (火眼) は、600 年の時を経て、 地獄の軍団と対 決する火の一族 の血を引く剣士。



「ジパング」の世界はほぽ日本だと思ってよい。

そしてどんな運命が彼女を待ち受けて 翠)である。彼女は妖精であるが、火 ターは、火の一族の妖精・ヒスイ(翡 ターである。そして気になるキャラク うかがい知れない、 フィンクスのような問答を出しては人 の一族である。テンジン(天神)は、 めに高天原から降りてきた一族である とは、600年前地獄の軍団打倒のた 軍団と戦うことになる。「火の一族」 末裔であるがゆえに、復活した地獄の 女にもどうやら寿命が近づいているよ の一族の妖精の寿命は20年。美しい彼 の心を探る。その中性的な外見からは いこなす魔法戦士だが、疑り深く、 600年前の地獄の軍団と戦った火の ヒガンを助け、ともに旅する仲間も火 てヒガンの仲間に加わって旅するのか うなのだが……短命な彼女が、どうし 族の戦士である。彼は多くの術を使 主人公のヒガンは、 謎の多いキャラク 「火の一族」

ジパングを治めるのが常であった。

物語は、その竜王国にある「地獄

6神獣が守る太古のジパング。そして

は、火熊・孔雀・鶴・亀・犬神・竜の

ン(火眼)が物語の中心となる。舞台 ても、火の一族の血を引く少年・ヒガ たが、今回の『天外魔境 ZERO』

ジパングでは、竜の守る竜王国の王が

親しみやすいがちょっと変な世界がそ かべてもらえれば納得いくだろう。妙 な文化が入り混じる世界、「ジパング」 日本文化に対する認識。あれを思い浮

こにある

PCエンジンの大ヒット作となった

極限のスケールと独自の世界認識で

「天外魔境」シリーズ。その最新作が

いよいよスーパーファミコンに初登場

学生によく見られる、少々勘違いした のゼンを学んでいます」と言う外国人

「天外魔境」シリーズのイベントは、た だ派手なだけでなく、何らかの仕掛けが あるのが魅力のひとつ。「天外魔境」の 持つ「ケレン」がそこかしこに発揮され ている。「天外魔境Ⅱ」は、それまで体 験したことがない量のイベントが次々と プレイヤーを襲う、平均クリア時間80時 間以上という途方もない大作だった。当 時、とても使いきれないと言われていた メディア・CD-ROMの容量をフルに使 い切ったそのアイディアとエネルギーに は驚嘆せざるを得ない。作品のボリュー ムと言う点では、「天外魔境Ⅱ」を超え る作品はまだ現われていない。「天外魔 境 ZERO」では、PLGシステムにより、 違った形でのイベントの楽しみ方ができ るだろう。「天外魔境」は、また進化を とげたのだ。





マップや地形にも いろいろな仕掛け があると予想され る。はたしてどう なるか?

美しくもはかない火の一族の妖 精・ヒスイ(翡翠)は、なぜか 心の琴線に触れるキャラクター だ。火の一族の妖精の寿命は短 く、20年しかない。しかし妖精 は死んで消滅してしまうわけで はなく、転生をくりかえしてい くらしい。とすれば彼女はその 転生の直前というひじょうに重 要な時期に冒険に加わることに なる。いったいそれはなぜなの か。とても気になるところだ。

と言うわけで、編集部ではヒ スイを応援するお便りを募集す るぞ。今すぐにでも消えてしま いそうなヒスイをみんなで助け よう。

©1995 HUDSON/RED

りやすいイベントやアイディアが魅力 「天外魔境」と言えば、 壮大だが分か

らこそできる (許される) こうしたち がありそうである。「天外魔境」だか るが、そのほかにもさまざまな仕掛け な孔雀の形をした飛行船・「孔雀明 を飛んでしまったが、 的だが、今回もこの方向性は健在だ。 み」などが現段階で明らかになってい っとんだ乗り物たちが登場する。巨大 「天外魔境2」ではとうとう城まで空 料金を払って乗る「砂ねず 今回もさらにぶ 3.

王

もたくさんの楽しみがありそうな『天 こうしてぐるりと眺めてみただけで Z E R O L o 次号以降にも期

通常のRPGの倍以上と言う超大作だ

一天外魔境Ⅱ』は、

平均プレイ時間が

ったが、それでも途中でダレることは

次々とイベントが襲ってきた。

ZERO

よっとギャグっぽいノリも相変らずだ。

そしてたたみかけるイベントの嵐!

する「天外魔境」の真骨頂がここにあ 卵育で然り、 の無数のイベントが楽しめる。 PLGシステムにより、違った意味で ての解決でなく、 単純に容量を増やすこと あくまで発想で勝負

の妖精だけ、 「マもの」を召喚できるのは火の一族 ンたちを助けてくれるのか。 「マもの」たちが、 れる召喚獣が登場する。 戦闘においても、 と言う噂もあるのだが… どんな攻撃でヒガ 「マもの」と呼ば さまざまな また、



戦闘で呼び出すこと のできる召喚獣「マ もの」。特定のキャ ラクターしか呼び出 すことができないら

RPGを考える①

スクウエア篇

ユーザーがそのゲームを選ぶゲームか ザーを選ぶゲームかという点と、逆に 方がある。それは、そのゲームがユー という2点である。 ングなどのジャンル以外にも分類の仕 ン、シミュレーション、ロールプレイ コンピュータゲームには、アクショ

うに普及していたらどうなっていたで

メディアが、今日の家庭用ゲーム機よ

数が少なかっただけである。当時の

り知られていないのは、当時のユーザ

エアのゲームについて考えてみようと あろう。その辺をふまえて、スクウ

■スクウェアRPGを考える

っている人ならば、「ああ、「テグザー」 F」以前はどうだろう、ファミコンで 「FF」が発売される前からゲームをや った有名タイトルであろう。しかし「F いつくのは、「FF」、「ロマサガ」とい (ファミコン版) や「キングスナイト」 スクウェアといえばやはり最初に思

> のスクウェアか」と、思うであろう。 ウェア」=「FF」という公式になって 話となれば「スクウェアっていやあ さらに以前、 何もスクウェアのゲームだからといっ んだぜ」といった感じになるだろう。 さ、スクウェアってとこが作っている エネシス」って面白いゲームがあって さらに前の大昔を知る人ならば、「「ジ 「α」とか「ブラスティー」とか凄いゲ ア」=「〇〇」という公式は常にユーザ いるが、「FF」以前でも「スクウェ イトルであるからだ。今でこそ「スク てあげたわけではない。当時を知るゲ ったかは、今から説明しよう。 なぜ、最初にスクウェアの過去を溯 -達の中にはあったのだ。それがあま ムファンならば、まず知っているタ ここであげたゲームのタイトルは、 一ム作るメーカーだろう」と、なる。 (家庭用ゲーム機) に進出する前の スクウェアがコンシュマ

■スクウェアのゲームはなぜ受ける?

られたからであろう。 る要素が、多くのユーザーに受け入れ オ、グラフィックなどのありとあらゆ 然、ゲーム内のシステム、

白いと思いましたか?なにをいきな りとお思いになるでしょうが、 っていないかもしれない。それでは聞 こう、あなたはFFVをプレイして面 答になってない? たしかに答にな 真面目

イした事がある人なら、大半の方が「は える方もいるだろうが、ゲームをプレ に答えていただきたい。「いいえ」と答 い」と答えるだろう。

そういったスクウェアのソフト開発の ネームバリューを育て上げたのではな 姿勢が今日のスクウェアという会社の ようなゲームを作っていたのである。 達に合わせ、その時のユーザーを選ぶ 作っていた時代でもその時のユーザー 今日の「FF」「ロマサガ」などのシリ うに作られているからである。それは クウェアのゲームが大半の人を選ぶよ えるか? それはFFVが、いや、ス ーズだけではなく、パソコンソフトを ではなぜ、大半の人が「はい」と答

■この子誰の子?

ピュータゲームとして開発されたRP ZARDRY」という最も初期にコン ドラクエを形容する言葉としてパソコ れのおいしいところだけを取り出し組 ラクエは、その2本のゲームのそれぞ エとFFのような関係だったのだ。ド り初期の内に開発された物だ。この2 WIZと同じく、RPGとしてはかな Gのことである。「ウルティマ」もまた ンでしか発売されていなかった「WI 「WIZ」というのは当時はまだパソコ 子」という呼び方がよく用いられた。 言葉に「WIZとウルティマの合いの ンゲームユーザーの間で良く言われた ドラゴンクエストが発売された当初、 ラクエというタイトルがある。最初の つのタイトルはそれこそ現在のドラク FFに並ぶビックタイトルとしてド

み合わせて作られたのだ。 しかし、おいしいところを取り出し

> 要最低限の要素、数字であらわせばい たと言っても実際に取り出しているの いとこ10%ずつくらいではないだろう システムとして成り立つための必

テムを極力簡略化することにより、 でも簡単に遊んでもらえるようにする

後は10%だった要素を20%、30%と、 られたゲームなのである。そしてその (IVからは今まで積み重ねてきた物を ゴンクエストもまたユーザーを選び作 はドラクエに関しては以下は省略させ 道を歩きだしている。しかし、ここで 軸に、ドラゴンクエストという独自の ンクエストⅢが開発されていったのだ。 してゆきドラゴンクエストII、ドラゴ

うようにして竹の子のように、ありと もいたが、中に一人誰の子どもだかわ きた。「WIZとウルティマの合いの ヒットも冷めやまないうちに、後を追 からない子がいた。その子が 子」の子供の中には、出来の悪い子供 あらゆるタイトルのRPGが生まれて

張(オリジナリティ)が強く、誰の子 ユーザーを選ぶゲームを完成させたの トをふまえた上で「FF」という名の ゴンクエストと同様にドラゴンクエス いう事かと言うと、スクウェアはドラ だかわからないのである。これはどう アミリーコンピュータ上でのロールプ である。(多分)ドラゴンクエストがフ に似て無くもない子なのだが、自己主 スタイルこそは、ドラゴンクエスト

これはどいうことかというと、シス 誰

このことからもわかるように、ドラ

ナルファンタジー」である。 そしてこの後、ドラゴンクエストの

の土俵の下から固まった土を突き破り 生えてきた「FF」という木は、誰の レイングゲームという上俵を固め、そ 進化して生まれた名前なのではないか 子でもなく「FF」という名の新しく

ガ3 スーパーマリオRPG ガンハ (聖剣伝説3 ロマンシング・サ

■スクウェア新作ビックタイトルRP

G」の4本を紹介していこう。この中 3」をはじめ、発売ラインナップに上 それでは、既に発売された「聖剣伝説 RPGがあるに違いないだろう。さて の物があれば自分にあっているゲーム 他にはないだろう。さすがにこれだけ を色々な形で遊ばせているメーカーも る。1つのメーカ内でこれだけRPG まちがいである。良く考えていただき のだから当然じゃないかと思うのは大 事にどのタイトルをとって見てもゲー は他にはないだろう。しかも驚くべき である。これだけのどれ一つとっても よう。これに加え、右記の4タイトル 劣るが「半熟英雄」も入れておく事にし 何本かある。「ファイナルファンタジ タイトルと呼ぶにふさわしいRPGが に君に合わせて作られたゲームはある 「ガンハザード」「スーパーマリオRP がっている「ロマンシング・サガ3」 たい7本とも基本的にRPGなのであ ムスタイルが違うのだ。ゲームが違う トル以外にもスクウェアには、ビック ー」「クロノトリガー」の知名度は若干 つまり自分というユーザーに合わせた 兄劣りしない柱を抱えているメーカー 右記したこれから発売される4タイ

RPGを考える①/「スクウェア篇」



スクウェアのゲームには、毎 回SFCとは思えないほど綺 麗なグラフィックに驚かされ、 目を奪われる。この美しいフィールドの上を表情豊かなキャラクターが動き回る。視線 は画面に釘づけだ。



聖剣伝説3

アクションRPG 9月30日発売

アクションRPGであるこのシリーズの売りは、な んといっても多彩なアクションであろう。しかもその 多彩な動きが、複雑な操作を必要とせずアクションの 初心者でも遊べる快適な操作環境を持ったゲームであ る。しかも、練り込まれたストーリー、美しいビジュ アル、サウンドがプレイヤーをゲームの世界へ感情移 入させる。



スクウェアRPGの中では難易度が高めに設定され ているこのシリーズ。にもかかわらずこのシリーズは 特に女性に人気があるようだ。このゲームの特徴とし て「フリーシナリオ」システムがある。従来までの1 本道RPGとは違い、決められたストーリーを追うの ではなく、自由に冒険を進められ、プレイヤーの判断 と経験した内容によってその後のストーリーが変わっ てくるという「ロマサガ」シリーズ独特のシステムだ。 さらにそのシステムを生かしているのが8人もの主人 公からキャラクターを選択し、進行させる点であろう。 当然自分好みのキャラクターを選ぶ事ができ、ゲーム の進行により、他のキャラクターと自分のキャラクタ 一が出合い、様々なドラマが生まれる。この辺が女性 に受けている由縁ではないだろうか。



いると、操作してい るキャラクターに目 が行きがちだが背景 も見て欲しい。





シリーズ3作目のロマサガ、ファンは追加点、変更点が気になるところだ。



大きく読み易い文字。それにも関わらず見や すい画面。



物件の買収シーン。キャラクターによっては こんなイベントも。

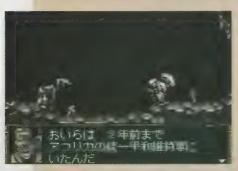




戦略性のある戦争シーン。 SLGの要素も入り、さら にゲーム内容が濃くなりプ レイヤーのセンスが問われ



これがゲームの流れた。賞金を稼ぎバンツァーをパワーアップせよ。







様々な組織、大勢の登場人物。それぞれに役割があり、目的がある。派手なアクションシーンばかりに目が行きがちだが、ここには戦場に生きる、個性的なキャラクター達の生と死の血生臭いドラマがある。味わい深いストーリーを持つ作品なので、あくまでRPGとして楽しんでもらいたい。



アクションRPG 96年1月3日発売予定

11400円

こちらは、「ロマサガ」とはうって代わって男の子を ターゲットに絞って作られたゲームであろう。前作は 「フロントミッション」という名のSLGRPGだった が、そのシリーズ物にあたるこの「ガンハザード」は ACTRPGである。驚くことにまったく違うシステ ムでの続編の登場だ。ACTRPGはどちらかといえ ば、RPGにACTゲームの要素を持たせたものが多 かったが、「ガンハザード」はACTゲームにRPGの 要素である「キャラクターの成長」と「ドラマティッ クなストーリー」を入れたどちらかといえばアクショ ン色の濃いゲームだ。キャラクターもロボットなどの メカ物であり、まさに男の子向けの1本であろう。



に通信が入る。 臨場感溢れる

低か散を食い止めている間に 連げてください



任務と状況によりパンツアーから降り



う立ち向かうのか?十数画面にも及ぶ巨大な敵も登場。

RPGを考える①/「スクウェア篇」



9800FF

「マリオ」というゲーム界では最も知名度の高いキャ ラクターを使用し、作られたRPGだ。「マリオ」の持 つアクション性と、RPGのゲームシステムが合体し、 まったく新しいタイプのRPGが生まれたといってい いだろう。従来のACTRPGは「戦闘」をアクショ ンにする事によって、RPGにアクション性を持たせ ていたが、このゲームの「戦闘」はタイミング重視、 ため、連打などによるアクションコマンド入力という 新しい要素は入っているものの、基本的には「戦闘シ ーン」の中での戦闘であり、それ自体はアクションで はない。それではどこがアクションなのかというと、 なんと移動シーンがアクションなのだ。

視点もサイドビューからクウォータビューに変わり 何もかも新しくなった「マリオ」だが、もとの雰囲気、 世界感などのイメージは少しもそこなわれていない。 誰からも愛される「マリオ」の新しい世界に君も足を 踏み入れてみてはいかがかな。(発売元/任天堂)





えっこれがマリオ?と思うようなOP



今回もヨッシーはマリオを背にがんばる





移動シーンより。見慣れた顔ぶれもたくさんいる





あれどこかでみたことあるキャラだ







キノケロ水路を 通って新マップ



サイバーパンクの世界観に魔法と魔物の要素が融合。 ここに新たなる世界が生まれる。君はこの世界を覗いて みたくはないか?

データイースト SFC 9800円

バーパンクRPGシャドウランを紹介 は本場U・S・Aよりやってきたサイ

舞台となるのは55年後のアメリカ・シアトル。映画を思わせる美

危険な香り漂うダウンタウン。 はどんな事が起きてもおかしくない。

シャドウランの世界

名の殻を脱ぎ去り、 時代に蘇ったのだ!彼らは人間という 年前の旧世界の住人、それは人類が生 るにつれて異変が起こったのだ。3千 いった。だが、肉体の機械化が発展す 部分的にではあるが次々と人口化して その第一歩でしかなく、 後半から始まった。直接頭脳からの命 に戻っていった。彼らと、それらを厚 み出した幻想のはずであったが、この **令を伝えるインターフェースの開発は** 是動能力の強化を求め、 テクロノジーと肉体の融合は20世紀 本来の姿へと次々 人類は肉体を さらに反射・

どもサイバーパンクの世界観を持つ作 と呼ぶ。映画「ブレードランナー」な 定された近未来を「サイバーパンク」 られている。知らない人のために、 アメリカの有名作家「フィリップ・K イバーパンクについて少し説明しよう。 もわかるように、このゲームはサイバ シャドウランナー デック」などが好んで書く世界であ 委託された巨大企業では表向きの華 パンクの世界観をモチーフにして作 50年から100年位先の発達した 人種間の交流などがリアルに設

理は巨大企業に完全委託される結果と 府を破滅させ、 サイバーパンクだぜ 信仰してきた民族は共謀し、中央政 シアトルを舞台に始まる。 物語は西暦2050年アメリ 新国家を形成、 自治管

イスなRPGを紹介するのがこのコー

海外RPGTimesだ。今回

RPGファンよ海外に目を向けよー いうことで海外からやってきたナ

ストーリーを読んでみていただいて +}-

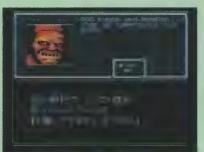
ランナーになりゲームを進める事になる 銀行口座の操作、 の最高機密などを管理するデータスペ 間の影の仕事を法外な金と引換に引き 情報搾取、 やかさとは裏腹に、手段を選ばない相 イク・アーミテイジ」というシャドウ の仕事をこなす。 クを持っており、 受ける者、それが「シャドウランナー」 ース)に侵入し電子ドアロックの解除 だ。彼らは脳に直結するデータジャッ 企業との競争が熾烈を極めていった とにかく遊んでみろ 改ざん、破壊といった企業 機密情報の傍受など マトリックス(企業 プレイヤーは ・・・・ジェ

だ。では、 見つけ次第すぐゲットしてほしい。メ なのでそちらの方も注目したいところ ガCDで遊び易いリメイク版も開発中 現在少し入手しずらいこのソフトだ ものすごくイカスゲームなので、 今月はこのへんでグッバイ

高級クラブでのライブ。メッセージは なんと英語+日本語の字幕



コンピュータマトリクスへの進入シーン。 中央演算装置に攻撃し情報を奪取せよ。



ランナーとの交渉シーン。キャラクターの 交渉能力により条件が変わる。



誰も語りたがらなかったシリーズ「検証」 VOL.1/Chapter 1

RPGの巨人が新たなる伝説に挑み始めた 「「一」ラクエ王国」 私のな



ドラゴンクエストVI

幻の大地

第1作目発売から10年たち、シリーズが増えるごとに様々な話題性と、社会現象まで巻き起こし、数々の伝説を作り上げてきた「ドラゴンクエスト」シリーズ。今回は、シリーズ第1作目から第3作目「ロト伝説」に焦点を当て、12月に発売される「ドラゴンクエストVI〜幻の大地〜」を検証していくとともに、今までに発表されている最新の情報を紹介していこう。

* Participate

RPGの面白さを爆発的に社会に広めた会字塔的作品である。「ウィザードリイ」「ウルティマ」など古典RPGを、日本人の文法に翻訳した功績は測りしれないほど大きい。「ドラクエタイプ」の言葉も生まれた。

■トラコンタエス | II 悪霊の神々 ●'8//1/26 ●5500円 3人のバーティーブレイ、複数の

3人のパーティーブレイ、複数の 敵モンスターなど、RPGのより高 度な楽しみ方を取り入れた続編。 続行のためのパスワードを間違え る人が続出し、「復活の呪文」と いう言葉が流行した。このころか っ社会現象になり始めた。

■トラコンクエストIII そして伝説へ

PGのビッグバン「ドラクエ



現在のRPGの礎を築いたドラクエI。ちょ っと寂しい画面だが、すべての伝説はここ

ここは レイドックの城下町だ おこさぬようにな

「ドラゴンクエストVI~幻の大地」の基本画面。建物や 木々などの細かい部分でより緻密な描写が行なわれているが、基 本的な雰囲気はファミコンの頃と変わっていない。ドラクエのド ラクエたる所以だ。

ら始まったドラゴンクエスト。 あなたなのですー」。といった物語か 者があらわれました。一そう、それが え通り、勇者ロトの血を引く一人の若 年後、ある時、一人の予言者の言い伝 ちの封印が解かれ、世界は、再び邪悪 われた竜王が、光の玉を奪い、 と混迷へと向かいました。それから数 「古のアレフガルド。いずこよりあら

> うジャンルが一気に日本中に駆け巡っ う名前とロールプレイングゲームとい

ていた)。それが、ファミコンのメデ ーブルトークといわれる形式で遊ばれ

ィアを通じて、ドラゴンクエストとい

ルだった。(欧米では、数人で遊ぶテ 本では一般的に知られていないジャン いジャンルのゲームであり、あまり日 のは、パソコンユーザー等しか知らな 当時ロールプレイングゲームという

ずは、ドラゴンクエストーを中心とし 史的なソフトと行っても過言ではない 現在、広く楽しまれている「ロールプ レイングゲーム」の地位を確立した歴 少々大袈裟な始まりとなったが、 ま

ディアが社会的に認知されるとともに

このソフトは、ファミコンというメ

ポイントを検証/解析していこうと思 てシリーズの基本となるストーリー性 最新作(V)に受け継がれている システム構成等の観点に焦点を絞 町やダンジョンなどのマップ構成

共通するドラクエらしさ

るように見受けられるように思われる。 承されているような、「核」の部分があ 姫様を救い、最後、竜王を退治すると と感じていた)数々の経験をつんでお の中で(今となってはさほど広いわけ となっていた。しかし、このストーリ 者でも非常にわかりやすいストーリー では無いが、その当時はそれでも広い - 性についても、今後のシリーズに継 いう、わりとオーソドックスな、初心 人の若者がアレフガルドの広大な土地 このゲームは、プレーヤーには、プ まず、基本となるストーリーである お城へ出向いたロトの血を引く一

> 和感も感じさせない。 ンスは、プレーヤーにまったく何の違 に練りこまれたストーリーの展開バラ られている。それでいて普遍的で綿密 ない。主人公の性格やストーリーの進 基本的には、 え必要最小限の情報しか提供されてい ましてや主人公の名前にしても プレーヤー自身にゆだね

主人公と一体化し、プレーヤーの中で エスト」のストーリーの中で、 プレーヤーは、大きな「ドラゴンク 完全に

のもう一つの「ドラゴ

ドラクエのコマンド画面は、はじめて プレイしたユーザーにもわかるよう、 とにかくシンプルにわかりやすく作ら

なバランスで「自由」にまとめあげて 心としたストーリーの展開をどのよう となっているが、このプレーヤーを中 いるように見受けられる。 るため、特に精密なイベント等は、発 いう人生を歩みだすことができるので いくのかが、最新作の注目すべき点で 今後のシリーズにも脈々と継承されて ヤーを中心としたストーリー展開は、 生することはなかった。しかしプレー に初心者に向けて作られたゲームであ 今回のドラクエVIのテーマは「発見 このドラゴンクエストーは、基本的 ンクエスト」と

わかりやすい基本システム

あり、ウリの一つであると思われる。

なっている「システム」を解析してみ ようと思う。これまでのシリーズの中 つぎに、 今後のシリーズの基本とも

レーヤーが操作する主人公に関してさ

本的な雰囲気としては変わり無く、最 のクオリティは上がっていったが、基 が増えていくとともに、グラフィック いて、検証してみようと思う。 境は、その他のRPGにも影響を与え プレイすることができる。この操作環 後のシリーズについても、 ゲームの熟練者でも、初心者でもごく い。これまでゲーム機のコントローラ の変更もない。しかも非常に使いやす ウの構成等、操作環境については、何 ンが増えたせいもあるが)、ウィンド ーファミコンになってから使えるボタ しずつ変わってはいるものの(スーパ 新画面を見ても、妙な懐かしさをおぼ いるといってもいいだろう。 た人は、そのあとのシリーズも自然に 自然にゲームを楽しむことができるの すんなりゲームの世界に入り込める。 い説明書を見なくても 続いているため、一度ドラクエをやっ -を握ったことの無い人でも、取り扱 最後に町やお城等のマップ構成につ この基本的なシステム環境は、その まず、町や城については、シリーズ 若干のコマンド構成や操作性は少 (少し大袈裟) 変更もなく

ラゴンクエストーから始まっているの えてしまう。やはりすべては、このド

を使うことでダンジョン探検がより楽 の現在の場所を教えてくれる)」 呪文 探す)」呪文や「フローミ(町や洞窟 テムの場所や秘密のスイッチの場所を ズでは使わなくなったが、ドラクエⅥ って探検していた。そのあとのシリー またはレミーラ(明かりの呪文)を使 目はダンジョンの中は真っ暗で、 しくなるだろう。 では、「レミラーマ(町や洞窟のアイ また、ダンジョンについては、 松明

派する「ドラクエⅡ~

仲間を探す「友情の旅

後・・・」といった出だして、ドラゴ を築いたのです。それから100年の 目指して旅立ち、 勇者は王女ローラとともに、新天地を ンクエストⅡの物語は始まった。 「アレフガルドの地に再び平和が戻り 第2作目は、第1作目の100年後 遠き大陸に美しい国

キャラクターは3人に増えて、 るマップは約4倍に増大し、操作する サマルトリアの王子、ムーンブルクの を中心とした三人のロトの子孫(後は 神を呼び出して、 った作品である ステムは初めてパーティープレイとな ストーリーであり、第2作目で冒険す 王女)がその野望を打ち砕く。という との企みを、若きローレシア国の王子 の世界で、大神官ハーゴンが、破壊の 世界を破滅させよう

> 困難になってきた。また、当時バッテ 復活の呪文というパスワードを使用し をまだおぼえている)。 文字が少ないため暗記できるほどだっ 活の呪文をつかってセーブしていたが てゲームのセーブをおこなっていた。 リーバックアップ機能が無かったため た人も少なくは無いはず) 1作目も復 (呪文を間違えて絶望の縁に立たされ 本作品からソフトの売り切れ店が続 現に自分は1作目のLV19の呪文 購入してプレイするのが非常に

の要素であり、手助けともなるであろ テーマである「発見」についての一部 冒険するのに必要不可欠であり、スト PGにも影響を与えている「パーティ 戦闘システムの中心であり、 ープレイでの戦闘」と、 -リーの自由度を増幅し、今回のVIの 第2作目の特長として、これからの 広大な大地を 今後のR

> っている。その部分をみていってみよう。 く生まれた魅力は、また、VIにつなが これらのドラゴンクエストの新し 船や旅の扉等の「移動手段」があ

3 Ć,

新戦略・パーティープレイ

戦闘は前回に比べ戦略性が増し、3人 の意)が少なくなってきたら、薬草やホ キャラクターが主人公のみで、モンス 匹登場するようになった。そのため、 なったことにより、モンスターも複数 ターも1匹の1対1の真剣勝負であっ るキャラクターは主人公を含める人に ったような、単調な戦闘方法であった。 イミ(HPの回復呪文)で回復するとい て攻撃し、HP(ヒットポイント「体力 まずは、 第1作目は、プレーヤーが操作する しかしⅡでは、プレーヤーが操作す 特に戦略も必要なく、武器や呪文 戦闘システムについて。

取れた構成となる。

のキャラクターについてもバランスの

た。(橋を渡ることによってモンスタ

-が強力になっていたり、

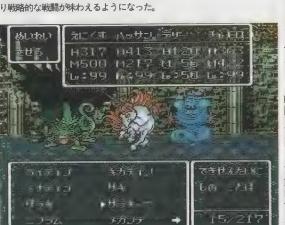
新しい町へ

ボスの所へ行

は最強の魔法使い、とそろっている。 の王子は、武器と呪文を自由に使いこ のある意味で核といえる戦闘をよりい バランスで、戦闘を行なうといったプ キャラクターを回復する。こういった 攻撃の補助呪文や体力の少なくなった 弱いモンスターを迎撃し、魔法戦士が 攻撃し、魔法使いが攻撃呪文で一気に なす魔法戦士、最後にムーンブルクの いが攻撃力のある戦士。 レーヤー自身の工夫によって、RPG イの中で一番強いモンスターを武器で 戦闘内容も、戦士がモンスターパーテ 王女は力は弱いが呪文の使い手として

「発見」がテーマとなって

から、 この2作目で、パーティプレイでの戦 スターを一掃するために呪文の数が増 れるだろう。 ターやモンスターのもつ特技を使用し きたと思う。いでは、さらにキャラク 闘の戦略性や醍醐味を味わうことがで きた。パーティプレイについては、IV た戦闘で、新しい楽しみや戦略性が生 複数攻撃呪文を使う必要性も出て AIが代行するようになったが



UJŠ

HIHO

L + 30 L + 29 L + 23

.04

ドラクエⅡでは、敵が一度に複数登場するようにな それにともなって複数攻撃呪文も登場し、

ドラクエⅢでもパーティープレイは健在だ。敵の特 殊攻撃も、こちらの呪文攻撃もより多彩になり、迷 ってしまう程だ。

船で広がる新たな旅

について、考察していこうと思う。 するための手助けとなった「移動手段 倍に膨れあがったマップを自由に冒険 次に、前述したように前回から約4

渡ることが重要なポイントとなってい 物といったものは存在せず、 ことである。第1作目では、 ルドの地を冒険するための鍵は、橋を るのは「船」という乗り物が登場した まずは、移動手段として一番に挙が アレフガ 特に乗り

っそう楽しむことに成功した。 ローレシアの王子は、 また攻撃呪文にしても、複数のモン サマルトリア 呪文が使えな くにも橋が必要だった) の交通手段となったり、 るだろう。 最新作は、 ストーリーの自由さにも深みが増した。 い土地や町等を「探す」楽しみが増え、 いるためこの乗り物の重要性が深くな Ⅱでは船を使うことによって、

船は遠くへ旅する時には欠かせない移

動手段だ。広々とした大海原を波を切

って進む感覚は、他の多くのゲームで

も取り入れられた。

乗り物として「空飛ぶベッド」が登場 する。何だかすごい) 次にこれも川から登場する「旅の扉」

(VIは船に加え、

空を飛ぶ

について解析する。

手前だったり、鍵が無いとそこから出 うなものであり、一瞬にして、見知ら 態)であった。後半になり、 られない所だったり(序盤は生殺し状 ぬ土地にいくことができるが、Ⅱの場 という冒険心やロマンを胸に秘め、 きるようになるが、 手に入るにつれてたどり着くことがで 旅の扉というのは、ワープ装置のよ ムを楽しんだことだと思う。 行き先が船でしかいけない場所の いつかたどり着こう 前半は、まだいけ 船や鍵が

VIのサブタイトルである「幻の大地」 いる「井戸」が旅の扉の代わりになる に辿り着くことができるのかも知れない。 ことによって見知らぬ新しい町や土地 VIでは、 町にひっそりとたたずんで 今回はこの「井戸」を使う

元成を見たドラクエとその伝

高みに昇ったドラクエ

かう物語である。 た仲間を引き連れ、 者が全世界を闇に閉ざそうとする魔王 して伝説へーの登場である。一人の勇 「ロトシリーズ三部作」の完結編ーそ 戦いを挑むため、様々な職業を持っ そしてドラゴンクエストシリーズ 広大な冒険へと向

のお祭りの様な状況となり、その状況 当日は、大々行列ができるほどの一種 ントをはって泊まり込む人まで出現し 買いにきた人等、 を休んだ人、はたまた息子の代わりに 売された当時、学校を休んだ人や会社 なってゆくのである。この第3作が発 ムをプレイするに連れ次々と明らかに Ⅱ~Ⅲまでで出てきた様々な謎がゲー この物語は第1作目の前の話であり、 しかも2日前からテ

> は誰が想像したであろう・・・。 ていたものの、この様な状況になると ファミコンは一般常識としては定着し 象となった。確かにこの頃までには、 をニュースで放送する程の一大社会現 さて、当時の説明はここまでにして

は、 きは、主人公(勇者以外)のキャラクタ 0倍位楽になった。そして、特筆すべ トに搭載されているバッテリーバック の呪文(復活の呪文)がなくなり、ソフ てしまうという、史上最強にして最悪 ヤラクターが全滅するだけでなくお金 アップを使うことによって冒険が10 したイベントもさらにレベルまで失っ 今回は、唱えるのに失敗すると、キ アイテムもはたまた、今まで経験 職業の選択から性別まで総てプ

> とによって、自分の思い通りのキャラ ることができるようになったことである。 の能力を受け継ぎつつ、 クタターを作り、パーティ編成をつく ったこと。しかも、最初に選んだ職業 レーヤーが作ることができるようにな 転職をするこ

何度もプレイする「転職」

3作目のポイントをみていくことにし

2作目はそれぞれキャラクターごとの に育てることのできる「自由」を加え ラクターをブレーヤー自身の想像通り が、3作目はそれに加え、さらにキャ 自身が「自由」な冒険を楽しんできた テム」について検証していこうと思う。 ることに成功している。 1作目および は、「ストーリー」の中でプレーヤー ととなった、「キャラクター転職シス 今までのドラゴンクエストシリーズ まずは、この3作目から登場するこ

役割が決まっているが、3作目では例

しいのだ。

そして勇者ロトの伝説

使えることによって、転職やモンスタ えるようになったことである。特技が のに対し、VIは、職業ごとに特技が使 テータス的な部分の変化が主であった 魔法が使えたり力が強かったりと、 は、3作目では、職業の特性といえば あろうか?謎が深まるばかりである。 さらに転職ついて特筆すべきところ それでは主人公は勇者ではないので ス

やその魅力はさらに深まるばかりである。

うすればその大地にたどり着くことが

てきるだろうか、最新作VIに対する謎

ーにどのような関係があり、

また、ど

立場にあり、ストーリーやキャラクタ は、この「幻の大地」とはどのような まう人は少なくは無いはず。最新作で トルである「幻の大地」とつなげてし 世界という設定は、最新作のサブタイ

いることである。この表の世界と裏の

フガルド」が裏の世界として存在して

作目2作目にも登場している「アレ 最後にストーリー上の展開として、 の重要性が増したことであろう。

職業の達人になる等(称号に関係が?) を使って転職するだけではなく、 のレベルと職業は切り離すそうである VIは、第3作目の約3倍の職業が存在 ヤラクターを育てる楽しみが増えた。 ないが、踊ってみたりするような楽し るのである。また、「遊び人」のよう りのキャラクターに育てることができ る「魔法戦士」というように、思い通 後戦上に転職させ、さらに育てること えば、まず魔法使いを成長させ、その しかも勇者!にさえも、転職できるら いろいろな転職の仕方があるらしい。 ような上級職もふえ、しかもアイテム (?) であらわす)。また、「賢者」の (例えば「駆け出し」いった様な称号 いたが、最新作ではキャラクター自身 ーは転職するとレベルは1に戻されて するらしい。3作目では、キャラクタ 転職システムが復活することとなった。 ーを楽しむことだけではなく新たにキ うなキャラクターも存在し、 転職が可能になる「賢者」といったよ い演出もあったり、アイテムによって 武器や防具も使いこなせることのでき によって、魔法が使え、さらに強力な 今回の最新作は、このキャラクター 戦闘になっても、何の役にもたた ストーリ

000000 加神殿 人の生きる道を 1,211 神聖な場所で 転職のできるダーマ神殿は、 ドラクエIV 選べる職業も大幅に増 転職の楽しみはさらに増している。

職業を選べるようになったドラクエIV。パーティー 編成にプレイヤーの性格が反映されることもままあ

との戦闘に対する戦略性が一層増し

それまで明確な差がなかった攻撃呪文 だが、Vでは系統づけがなされた。

て、新たな自分だけの職業を作り出す ターを思い通りに育てるという新たな 楽しみも倍増するわけだ。 「発見」を産み出すことの可能性を見 「自由」と、様々な職業を組み合わせ とにかく第3作目によってキャラク

える呪文ができ(ライデイン等) ととなった。また新たに勇者のみが使 きたため、戦闘の戦略性が上昇するこ 系等) モンスターに対する特性もでて れ(例えば、メラ系、ヒャド系、イオ 3作目になってから、 呪文が体系化さ ンスターに関する特性は無かったが、 作目2作目に関しては、特に呪文のモ 文が体系化されてきたことである。 出すことができた。 その他、3作目の特長としては、

40

ーマそれは「発見」だ

Vの情報を紹介していこうと思う。 て、ドラゴンクエストシリーズの歴史 る部分や新しい可能性を検証していっ やその魅力、そしてVIに継承されてい いままで、ドラゴンクエストシリー →Ⅲ (ロトシリーズ) を中心とし 最後にいままで紹介されている 前作(V)についてはシナリ

 \supset

ッド」に住むごく普通の少年。

妹と

「主人公」

山奥の谷間の村「ライフ

ラクターを紹介しよう。

証人となり、手助けとなる主要キャ まずプレーヤーとともに新たな発見

かまっている。ではどのような自由な がテーマとなっており自由度がよりた オ重視であったのに対し、VIは、「発見」

はたまた「発見」が待っている

の噂を聞き、

その志願兵に応募する。

山の民ゲント族に育っ

にでていたが、レイドック城の志願兵

がイヤで、実家を飛び出し、放浪の旅

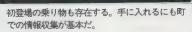
武闘家タイプの青年。親の後を継ぐの

けで、

山の精霊の啓示を受け、旅立つ

素手で熊を倒せる程の

二人で平和に暮してたが、あるきっか





ドラクエVIの町はこんな雰囲気になっている。 やはりドラクエらしさは変わらない。

and a dampet

モンスターの特殊攻撃はプレイ -にとって驚異だが、VIでは ティーのキャラクターも多 彩な特殊攻撃を披露する。 津波 を呼び寄せたり、不死のモンス に特殊な効果があったりな ど、個性的な攻撃をしてくれる。 しかし炎を吐くキャラクターと は、まるで格闘ゲームに出てき そうな感じだ。

> 性格は、おてんばで、あわてんぼう。 攻撃呪文とムチでの攻撃を得意とする。 ベローナ」の末裔との噂がある少女。 ず性格的には、しっかり者で、年少の た少年。主人公より年下にもかかわら の多い女性。夢占いにより、主人公と のもとで働く神秘的であり、 として、長老からも有望視されている 的は・・・総ては謎に包まれている。 何が彼をそうさせているのか、 の出会いを知り、その時を待っている。 身ながら次の世代のゲント族を担う者 ひたすら剣の修行の旅を続ける少年。 「バーバラ」 力こそが正義だと信じて 夢占い師グランマーズ 伝説の魔法都市「カル 過去に謎 最終目

> > その特長である背中の大きな甲羅から おり、亀の姿をしたモンスターであり

新呪文も

文の延長上にある役に立つ呪文である モンスターとの戦いを切り抜けていく の戦闘中で特に効果を発揮するだろう 文を無効化することができる。ボスと ダメージを減らしたり、 をバリアが包みこみ、 る呪文で、戦闘中のキャラクター全員 時に唱える呪文であり、これまでの呪 呪文があり、そのうち3種類は、 に加わった、 ために必要な強力な助っ人となる新た していく上で、またこれからの苦しい 「マジックバリア」 上位の呪文で敵全体に対し効果がある 「ザラキーマ」 次に、これからの壮大な大地を冒险 今回紹介する呪文は全部で5種類の 新呪文を紹介していこう。 ザキ系統の呪文の最 戦闘中に使用す 敵からの呪文の 攻撃補助の呪 戦闘

する呪文で、 きない通常時に唱える呪文を紹介する。 マホカンタを手軽にしたような呪文。 はり、あらゆる呪文を跳ね返すことが あらわれる。自分の前に薄い光の壁を に今回の冒険では特に欠かすことので 1度呪文を跳ね返すと消滅してしまう できるが、 「マホターン」 これも戦闘中で使用 新たな発見を手助けするため 町やお城、 光の壁はとても薄いため、 唱えたもの一人に効果が ダンジョン等で使



壷をのぞいたり、人の家のタンスを勝手に開けたり

してきたが、今度は井戸に飛び込むようだ。

掛かった時、 ある。ダンジョン内の仕掛け等に引っ の中で唱える呪文で、 所が光を放ち、 いる場所や、 ョンの中にある、アイテムが隠されて 文であり、呪文を唱えると町やダンジ る建物の何階かを伝えてくれる呪文で で効果を発揮する通常時に使用する呪 「フローミ」これも町やダンジョン 「レミラーマー 秘密のスイッチがある場 特に効果を発揮しそうで その場所を発見できる 町やダンジョンの中 自分が今現在い

そして「幻の大地」

ある。

いこう。 れまで公開されているものを紹介して 妨害するモンスターの数々の中で、こ また、 主人公達の発見への旅立ちを

験をつんでいる者しか扱えない呪文。

大変強力な呪文であるため、十分な経

辺のあちこちで待ち構えているはずだ。 とし、主人公達の体を食い破らんと水 ようなモンスター。 襲いかかってくる大きなガマガエルの 主人公達のパーティに襲いかかってくる。 序盤から登場するモンスターであり翼 「アイアンタートル」 「ベビーゴイル」 「ガマニアン」 空から矛を自由自在に操って 刃のごとく鋭利な歯を武器 海や川等の水辺から 比較的ストーリ 大きな口一杯には 名前の示すと

阻む。ストーリーの後半あたりから、 を見せない攻撃で主人公達の行く手を 末裔であり、 当たり攻撃を得意とするモンスター。 突き出しているトゲを武器とした、 わせている。 主人公達を、 った様々な武器を操り、 を積んでないうちは危険なモンスターだ。 るが、意外にユーモラスな面も持ち合 「ボーンファイター」 レッサーデーモン だからといって戦闘経験 一見恐い顔立ちをしてい 相当悩ませるモンスター 4本の腕に持 デーモン族の 四方からスキ 体

どこからきたのか、何が目的なのか噂 がいるらしい。 のみしか入ってこない、魔王「ムドー」 最後に、正体は未だ明らかではなく

である。

ってくるのか?全容はまだまだ、 に包まれている…。 この魔王がいかにストーリーに関わ 謎

がら、 様々な「発見」のかけらを拾い集めな ゴンクエストVー幻の大地ー」。 ことが出来ないシリーズ最新作 まだまだ、全貌をうかがい知ること 職業は、 冒険が始る日を待ち続けよう。 そして幻の大地とは・・・ 主人公達の目的は、 魔王ム 「ドラ 新し

(次号に続く)

クティブ・リアルタイムということで

ミュレーションRPG登場!!

バウンティ・ソ・

スーパーファミコン●発売中●¥11,400

絶対買いだ。

バウンティ・ソードとは

という今までにない目新しいものにな ヤラクターに作戦指示を与えるだけ。 あったものを廃止して、フィールド内 やヘックス制などの、SLGの要素で かし、このゲームの戦闘は、ターン制 RPGと呼ばれているものである。し れるようになったシミュレーション・ て敵も味方もリアルタイムで動き、キ ゲームの流れ的には、最近よく見ら

アイテムが見つかるかも。

あるものになっている。 のゲームと比べると、とても緊迫間の 撃ち」など戦法も、今までのターン制 RPGらしさが増し「待ち伏せ」、「挟み この新しいシステムによって、より あまり戦略にこだわらない人は、

勝手に動いて戦うので、簡単でつまら

リアしているだろう。 ているので、買った人は、 ムが発売されてから一か月くらい過ぎ みんなが、これを読む頃には、ゲー ほとんどク

のSFC第一段だが、なかなかの秀作 振り返って攻略していくので、やるゲ も下がってくる頃なので、このゲーム だ。このゲームをやらずにしてロープ な君達のために今回は基本的なことを プレイしていない人も多いはず。そん レファンは語れないぞ。そろそろ定価 人は、ぜひ挑戦してくれ。パイオニア ームがなくて、暇だなんていっている しかし、まだバウンティ・ソードを

まおう。 戦闘に慣れるまで時間がかかる。仲間 が少ないときは平気だが、 していこう。 バトルモードの基本システムの説明を て増えるのではじめのうちに覚えてし これまでなかったゲームだけあって それでは、このゲームのウリである 最大5人ま

て行い次のようになっている。 各キャラクターの命令は、作戦指示

7

とよくわかるだろう。 い。この辺は、実際にプレイしてみる いう間に全滅なんて事にもなりかねな ら細かく指示してやらないと、あっと それはとんでもない間違いだ。最初か なそうという人もいるかも知れないが (実はプレイ以前は自分もそう思った)

要となるのはこれ

戦闘をするために必

移動指示

だ。自分の思う

事ができなけ ように移動する

基本システム

するのも大変だ。 ればゲームを

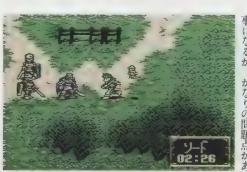
移動コマンド

モードに分かれている。 バウンティ・ソードは、 次の5つの

どこに移動するかを決める。クリアし たマップと点滅している場所に移動可 ーティの戦力の整えなどに使用する。 「マップモード」・・・地図を開き 「キャンプモード」・・・戦闘が終わる このモードに戻ってくるので、

ができる。 き、情報屋と話したり仲間を探すこと 「タウンモード」・・・・買い物がで

域に入り探索する事ができる。仲間や きる場所が増える。 ができる。勝利条件を満たすと移動で 「クエストモード」・・・クリアした地 「バトルモード」・・・・敵と戦うこと



ゲームの進行は、スピーディなアクティブリアル。 敵も味方 も同一画面内で動き回るぞ。



作戦指示で、ある程度の行動は決める事ができる

目標はここだ

事になるが、かなりの問題点がある。 ぶ事ができこれをメインに移動させる らず途中に、敵と遭遇し攻撃を受けて まで移動する命令。目標しか見えてお も反撃はしない。場所やユニットを選 ユニットが、ひたすら指定した目標

> 合にはとても便利だが、普段は使わな も同じ問題点あり。 い方が良いかも知れない。 ットに向かうこともある。敵が弱い場 めるため、 コンピュータが何も考えずに目標を決 勝手に動き回るので、たちが悪く常に 行動を見張っていなければならない。 ユニットの行動をAIにまかせる。 自分から一番遠くの敵ユニ この命令に

<その場で待機> ユニットを指定した場所に待機させ

(自由に動け)



Roll Playing Guide

ら攻撃をする。動かないという命令だ ド。僧侶系のユニットは、自分以外の のもいいかも知れない。 くなるので、 ておくことができ、敵が隣接してきた ものに対しても自動回復をしてくれる イテムを使用するのかを決めるコマン 時の手段として魔法を使用するか、 自動回復 -が自動的に回復をしてくれる。その ダメージを受けると、 状況においては使用する機会が多 敵を倒す事に専念できそうだ。 動き回らずにじっと待つ コンピュータ

ラインメタル王国のみ。

過去の忌まわしい事件以来、

すっか

目前まで迫っていた・・・・。 バのエウロペア大陸完全制圧は、今や 7つの国がこの地上から消滅。 オルト すでに12の国々が新祖連邦に吸収され

残るは

防御するかそのまま攻撃するかを聞 うか決める事ができる。 て回復する事ができなくなった場合、 どの程度のダメージで自動回復を行 もし自分の力

うのだった!

なる戦いの運命へと巻き込まれてしま

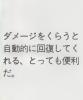
自らの意志とは関係なく、大い

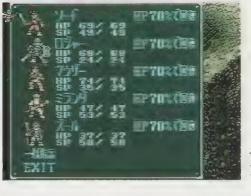
連邦軍に追われている少女を救った事

続けていたソード。しかし、

ある日、

がら、その日暮らしの賞金稼ぎ稼業を り生きる目的を見失い、罵声を浴びな





ユニットごとに、こ まかく指示しておこ

日暮らしをしている。 今では賞金稼ぎに身をやつして、その 方殺しのソード」の汚名を浴びて除隊 だった男。「ある作戦」がきっかけで「味 ラインメタル第17独立騎団のリーダー 10年前には、 ソード・・・このゲームの主人公。 不敗の常勝をうたわれた

の護衛を依頼される。性格はかなりわ しない。連邦に追われており、街まで ドが助ける少女。名前以外は語ろうと フュリス・・・水晶の入り江でソー

指定なども彼女を通じて指定すること 役割を兼ねており作戦指示やコマンド もくわしい。ゲームでは、カーソルの る不思議な力があり占代文明に関して 共にしている妖精。 テティス・・・ソードと常に行動を 危険などを察知す

よって成長していくものではなく、 キャラに対して感情移入もしやすいだ んかもとても魅力的ではないだろうか。 初から強く知れ渡っている。その辺な ろう。主人公のソードは31歳という設 人間のドラマを感じさせる部分が多く ー達がたくさん登場する。それぞれに この世界には、個性的なキャラクタ 今までのゲームのように冒険に

神祖連邦を名乗り、強大な古代兵器を

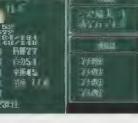
北方に侵略の手を伸ばし始めた。

大陸の最南端に位置する、オルトバは

無惨に打ち砕かれた。

エウロペア

時の平穏は、はるか南からの侵略によ





「寸断のリュウビ」と呼ばれているが、 ロムレス王国を滅ぼした連邦に対して リュウビ・・・ロムレス王国の剣豪





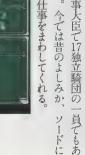
5774年 - 3ず抗煙 1954 | 160 | 521

侶。聖職者だけあって、生き物に対し ミランダ・・・反乱軍に参加する僧

て慈愛の精神が強い。戦いになれば、

ツキカゲ・・・ソード暗殺の為、

軍事大臣で17独立騎団の一員でもあっ らしい。金の為なら何でもする。 邦から雇われるニンジャマスター。 た。今では昔のよしみか、 い奴との命がけの勝負が何よりも好き マクベス・・・ラインメタル王国の





またソードとは、互いを認め合う親友 しあったが、敵味方に別れる事になっ アジャックス・・・連邦軍の最高の 10年前の第17独立騎団の一人。

てを滅ぼしかねない。 だ張本人だ。世界を制圧どころかすべ 略を開始し大陸を戦乱の渦に巻き込ん バ最高権力者。古代兵器の力を用い侵 神祖皇帝エリュシオン・・・オルト

進めていくうえで「目標はここだ」と することができるので、一つの特徴を っているだけでかなり快適にゲームを なくなってくるだろう。このことを知 ければ、戦いに勝利するのは容易では 「自由に動け」の問題点を知っておかな ムの紹介で書いておいたが、 移動指示の基本的な説明は、 ゲームを

ぞ!など血圧上昇の原因になるぞ。 てしまう。しっかり頭に入れておかな が回復したら「自由に動け」に変わっ 決め敵に攻撃するが、目標の相手を倒 いと、そんな命令は、だした覚えねえ 力がない場合は「その場で待機」、体力 てしまう。防御行動をとった後も、体 してしまうと「自由に動け」に変わっ 「目標はここだ」は、自分で目標を

かっている途中で、障害物や別のユニ ってしまう。一匹づつ確実に減らして 他の敵が近づいてくると攻撃目標が移 パターンが決まっている。はじめ目標 戦わせるが、しょせんコンピュータ に向かって攻撃するまでは同じだが いかないと時間の無駄になってしまう 共通していえることだが、目標に向 「自由に動け」は、AIにまかせて

> 常に心掛けていよう。 にすぐに対処することができるので 張ることができ、このようになった時 わせておけば、いつも仲間の行動を見 方のユニットをすべて同一画面内で戦 うに指示してやらないといけない。味 目標を決めるときは障害物を避けるよ 当違いの方向へ歩き出すときがある。 で、その地点に向かおうとするので見 ットにぶつかってしまうと違うルート

面に戻ってしまうので使いづらい。 あるが、技や魔法を使う度にもとの 目で分かるので、見やすいという事は きることはできるが、見える範囲が狭 いうもがもある。周りの状況を確認で 全体を見渡すランドサイトマップと 全員のHPなどのパラメータが

システ

回復について

員は、攻撃を受けないように安全なと 自動回復に頼ればよいだろう。回復要 とりができたら回復指示を70%にして がこうした方が妥当だろう。SPにゆ しまったら話にならないので、 コンピュータにまかせっきりで死んで なったら自分で回復するようにしよう ない。回復指示を30%にして、 で僧侶系の自動回復だけでは間に合わ ゲームの前半では、SPが少ないの 大変だ

しっかり覚えておこう。



壁などの障害物を背にして体型を整えよう。

その一

離攻撃の敵が多いときなど役にたつ。 ているユニットの支援を忘れるな。 があいてるユニットがあるなら、戦 んで攻撃しやすいように体型を組んで 合わなくなってしまうので、場所を選 迎撃していく方が、 いると、よく敵に囲まれて回復が間に 操作になれない状況で普通に戦って この戦法は、ゲーム前半戦や、遠距 お手軽だろう。手

固まっていると全員ダメージくらって 倒す事ができない。逆にこっちの体力 の戦法と考えた方がよいかも知れない が削られてしまうので、あまり効果的 多いので迎撃するだけでは、なかなか ったほうがおもしろいので慣れるまで ではない。待つ事も大事だが、攻めて勝 敵が相手でも、後半戦になると体力が 魔法などで、 しまうからだ。全体攻撃をしてこない 後半戦に、この戦いが使えない理由 敵のレベルも高くなってきて技や ガンガン攻めてくるので

けで大丈夫だろう。



敵に接触すると集中攻撃開始 ゾロゾロと隊列移動。

陣をつくり

外の命令は変わらないので、よっぽど 標の敵を倒してしまっても、 るだけで集中攻撃までしてくれる。目 するようになるので、この方法を用い 大変である。ここで役にたつのが次の 示も、やり直さなければならないので を決め直す必要がある。魔導上系の指 命令が変わってしまうので、 目標を決めるのは大変だし、 かしゲームのシステム上、一人一人、 ておけば隊列行動をとるようになる。 方法だ。味方の移動目標をソードにし しかも、ソードと同じ敵に対して攻撃 ンドを使っても敵を倒してしまったら 攻撃の基本は、集中攻撃にある。 ソード以 もう一度

の事がないかぎり普段の戦闘はこれだ

その二一隊列行動をとり

集中攻撃

技をうまく使え

ないが、使いどころさえしっかり抑え 40%も消費してしまうので連発はでき きる。その中で、特に使用するのがハ ある範囲の敵すべてを攻撃する事がで れば楽に勝つ事ができるだろう。 から使える技で威力も絶大だ。SPの イパーソニックである。ソードが最初 このゲームでは、技・魔法によって、

仲間の経験値を稼ぐのもいいだろう。 敵の体力が減ってから、レベルの低し たらバーンソニックもあるので、やり ていこう。ダークナイトが仲間になっ 方しだいで敵を閃滅させる事もできる。 ん集まったところでソードの前に連れ せて敵ユニットの近くを歩き、たくさ くる者が多いので、仲間一人を先行さ ーンを利用して一直線に並べる事がで まなければならないが、敵の行動パタ 撃するものなので、うまく敵を誘い込 この技は、一直線上の敵に対して攻 ある程度近づくと寄って



これを繰り返せば、ほとんどの敵を倒せるだ ろう。

技は空振りにおわってしまう。 注意として、技を連続して使うときは から入力しないと、SPだけ消費して 一回目の攻撃が当たったのを確認して

タイプの技は、敵に囲まれて死にそう 用するとよいだろう。 に全然攻撃してくれない場合などに使 で、レベルを上げたいキャラがいるの ら攻撃に移るまで時間がかからないの ていける。技攻撃などは、入力してか になった時にも脱出手段としても使っ ハイパーソニックのような移動する 合体攻撃という強力ものが

どがある。使用するためには条件があ 程無限技ギガスマッシャーやハイパー 戦っていきたいものだ。 るが、対ボス戦の時にはメインにして ソニックの超強力版ツインソニックな あり、とてもかっこいい技が多い。射



「じゃまだ!!」ハイパーソニック。

手なので接近戦に持ち込むしかない。 る機神だ。魔法攻撃が一切効かない相 機神2号・・・8本の腕を持ってい

他の仲間でなるべく多くの敵をひっぱれ!

その四 機神を撃破しろ

と全回復をしてくるので、経験稼ぎマ 勝利するのに苦労する事になるぞ。 ップで丹念にレベルを上げていないと 大変になってくる。機神は体力が減る ンパレードになるので相手をするのが 在するらしい。後半になると機神のオ 器の一つ。超機神と呼ばれるものも存 神祖連邦が発掘した占代兵



立てれば倒せるだろう。 うに斜めから近づこう。後は魔導師や スナイパーの遠距離攻撃を中心に組み は、移動の際にビームを食らわないよ におさえておこう。接近型のユニット で、もし当たってしまうにしても一人 うと半分ぐらい体力が減ってしまうの になる機神だ。こいつは上下左右にビ 程内に味方を並ばせない事。一発食ら ーム兵器を撃ってくるので、 機神1号・・・はじめて対決する事 決して射



稼いだ方が、後々楽になるぞ。 思う。この「荒ぶる魔神」で経験値を まできた人なら、この機神と戦うとき れていた方がよいだろう。普通にここ にこっちのレベルが低くて苦戦すると てくるので体力に自信のない者は、離 近くにいると全員に特殊攻撃を仕掛け

1110



分は気にせずに全力で戦えるはずだ。 の敵は、機神しかいないのでSPの配 回復をする前に倒してしまおう。ここ ると、サンダーストームをガンガン使 る機神。魔法が全く効かない上に、さ まざまな攻撃を仕掛けてくる。接近す ってくるので、こっちも技を連発して 機神4号・・・暗黒の壁を守ってい



から倒し、後でじっくり相手してやろ 撃がムカツク。ここはガマンして大物 り付くようにしよう。ここでの戦いは、 りは痛くないので、あまり考えずに取 ビームを撃ってくるが1号のビームよ 移動ルートに向かって配置されている。 機神よりも周りにいるザコの遠距離攻 機神3号・・・この機神は、



機神5、

9、 11号

先に倒し、 乱させるという事だろう。9号を真っ ならない。戦闘が開始すると、いきな えば9号が回復能力、11号が仲間を混 れた場所に置こう。やっかいな事とい ので、最初の配置はソードから少し離 間発いれずに合体攻撃をしかけてくる りソードめがけてテレポートしてきて とも同じ形の物で同時に戦わなければ マップ「宿命」で戦う機神は、 1体づつ集中攻撃で倒せ。



機神12号

ンとの戦闘に入るのでマナのエキスを 全然楽に倒せるが、すぐにエリュシオ 魔法イージスを使って戦いに挑めば、 を封じられてしまうからだ。完全防御 ない。皇帝の魔力によって仲間の動き たくさん持たせておこう。 いは、ソード一人で戦わなくてはなら てくれば後は楽勝だが、こいつとの戦 機神12号が、最後の機神だ。ここま 45

としていた。その時突然に現れた脱出 とリンダは動物捕獲の旅に出る。 代表) 4に立候補する……そしてケン それを知ったリンダの婚約者である主 ヒロインであるリンダが、立候補する。 科せられているのに、その箱船の乗員 箱船の目的地も、提供者もその意図も 他の星に逃がして欲しい………」 「この星の動物ひとつがいずつを集め 用宇宙船箱船と人類へのメッセージ と名付けられた巨大隕石が衝突しよう 判らず又、 人公ケン (プレイヤー) も又乗員 (雄 (人類種雌代表) としてこのゲームの 余命8年!!惑星ネオケニアに死に神 乗員には動物捕獲の試練が

愛情劇の

ノクトロ

¥7800

3本のシナリオから

目的は動物を捕獲し、箱船で救命す

は記憶を失っていた。 民が消えてしまう事件が起きる。唯 シナリオAでは、リンダの住む町で住 ラの性格等が違う。 基に異なる3つのシナリオが入ってい る事だが、このゲームには同じ設定を 人事件より生き残ったリンダだが彼女 それぞれクリア条件と各登場キャ

フィールド上約15分でーシーズンが

父親の腕をその体に付けたまま行方を いまた左腕も失ってしまったリンダは の家を3匹の化け物が襲う、 シナリオBでは、幸せに暮らすリンダ クリア条件→リンダの記憶回復 両親を失

りするのもいるし、

発情期、

保育期な

動物達の中にも季節で現れたり消えた かった所に行けるようになったりする。 行けた所に行けなくなったり、行けな 経過する。季節によって地形も変わり

夏

ど気が荒くなっている季節もあるので

多用できる動物達

捕らえた動物は箱船に登録する以外

明する。 か?何処へ行くのか?等全ての謎が解 シナリオCでは、誰が箱船を作ったの クリア条件→リンダの記憶回復

リオ。動物の捕獲数によってエンディ 唯一リンダと幸せに結婚できてるシナ ングが変わる。

パノラマバトル 360度

れなくなるので注意。 四方を囲まれるとプレイヤーは逃げら 左右に移動しながら攻撃、逃走する。 戦闘システムだ。さらに動物達は前後 たこととなるこのゲームでは、プレ 動物と戦闘し倒す事が動物を捕獲 -が敵(動物)を襲う今までにない



NECホームエレ

PC-Engin 発売日

匹で武器、雌からは足、頭、胸を守る物 を各2匹、3匹、5匹で作れる。



この戦闘では、パティーの前方と右側に敵が3匹ずつ



このBB牧場にIつがいの動 物を預けるとそれを次の春ま でに繁殖させてくれる。失敗 する事もある。

宝くじの売り場。4つの数字 の組み合わせを自分で選んで 買う賞金額が高い。お一人様 3枚まで。

ここは動物の解体屋。動物の 体の中からはゴミやアイテム、 お金が出てくる事がある。

加えられる等々多数利用方法がある。 たりと色々利用できるし又犬にいたっ たり解体して体の中のアイテムを探し に食べたり、武器にしたり、 ては調教して猟犬としてパーティーに 防具にし

多彩なショップ

屋他多数、ホテルも一流からラブホテ 動物を解体し中からアイテムを取り出 ある。動物を肉に化工してくれる肉屋 ルまである。 買捕らえた犬を猟犬にしてくれる猟犬 なう動物商、装備屋、銀行、 してくれる解体屋、動物の売買をおこ 猟犬の売

動物の特性を覚える

捕らえた動物を箱船に登録する事で

この世界には実にたくさんの店々が のユーザーの為の超エンターテイメン ル、セリフ等がいっぱい。 るアダルトな愛憎劇、残虐なビジュア の、又その逆も知識と経験にうったえ 上推奨なだけあってショッキングなも 「リンダキューブ」。ソフト自体8歳以 コンビ自身が楽しむために作ったこの 「天外里」「エメドラ」の桝田、 大人が楽しむために作られた、

トRPGです!ハイ

雄ならケン、雌ならリンダがパワーア 際獣人化して戦うこともできる。 の特性(魔法の様な物)を覚え戦闘の ップする、動物の種類によりその動物

ゲームクリエーター

目身が楽しむために

岩崎

Roll Playing Guide





リンダキューブの シナリオマップ そして 攻略ヒント



B-4 コシカタ

今では廃村になっているが、ケンと ネクが生まれた町である。

F-7 バトルパーク

この町の中にBB牧場や闘技場があ り、町の中に在るトンネルから上部の エリアに行ける。

J-3 エターナ

グリーン製薬の在る町。町の中を歩 いている人はみんなサンタクロースと ゆうちょっと変わった町。

K-3 リナバレ-

町の中に鉱山が在る。さびれた町。 P-10 オズポート

ネオケニア住民の移住宇宙船空港が ある町。公園には幼い日のケンとリン ダの秘密が刻まれている。

N-10 ハーディア

スタート地点の町。ケンの家、レン ジャー隊本部が在る。又町のすぐ下に は箱船が停船している。

0-14 ミナゴ

リンダの住む町。シナリオAではこ の町の住民が消えてしまう。

ホスピコ V-13

記憶を失ったリンダはこの町にある 病院に入院している。その後この町の 地下にある牢屋に監禁される。 W-10 パラサイド

ラブホテルやジャンクパレスという 建物が在る無法地帯。代行ハンターの 集まる酒場がある。

一人ではとても動物 を捕らえる事ができな いので、猟犬を必ずパ ーティーに加えよう。 戦闘に参加させられる のは人間2人に猟犬2 匹だけなので、借金を して猟犬を買っても損 はない。

左は犬を貰うとこ。ケ

中央通りにいる子供に犬を貰おう。

持ってくる事を頼まれる。

そこで

物を捕獲する事になる。 行けるレベルになるまでの間一人で動 行くとぶん殴られる。 旅にでる前にレンジャー隊本部の横 ちなみに3レベル未満でリンダの家 イントその

ルになるまで顔を合わすことを拒否す レベルのケンを見てリンダは、3レベ しかたなくケンはリンダを迎えに

ばれる。会議の後、数年ぶりにリンダ と再会するが自分のレベルより低い 選考会議においてケンは立候補し、 選ばれる箱船乗員、男の乗員を決める

リンダの担当医から記憶喪失

廖員のリンダが箱船の乗員に立候補-のを知る。レンジャ―隊員の中から 惑星ネオケニアの自然を守る の一員であるケンは、 薬を作るために材料として山羊の肉を 薬の製作者であるパンハイム博士より れを求めエターナへと旅立つ。 の特効薬がかつてエターナのグリーン スピコの病院に入院している事を知る。 聚薬から発売されていた事を聞き、 アゴへ急行したケンだが、 人生き残ったリンダも記憶を失いホ 人が消えてしまった事を知り又、

ベルが鳴る。 からだった……隊長の言葉に従い、

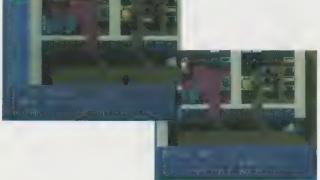
さて3レベルも超えた頃ケンのポケ 確認を取るとそれは隊長

そこで町中

唯

せられるし当分の間ケンより強いので たのもしい味方になる。

の犬は猟犬なので、すぐ戦闘に参加さ



ンダキュ-IJ

ねばポケベルが鳴らずゲームが進まな なので必ず確認を取る。又、 を取らねばゲームが進まない事ばかり が鳴るには時間が関係し、 所にある電話機(フィールド上にはな ゲーム中に何度か鳴る事がある。 ポケ い事もある。 ヘルの確認は4町をはじめいろいろな ケンはポケットベルを所持していて を使うのだが、ポケベルの内容は ムの進行に必要な事だけで、確認 時間をかけ ポケベル

移動しているときに急に鳴るポケベル。 内容は留守電に吹



き込まれているので電話でチェック。

ポイントその2

博士に渡したら暫く待つ。パンハイム ら薬を取りに行き、 博士より薬ができたとの連絡が入った そこでケンはリンダと一つの死体と 山羊を捕らえ肉に加工しパンハイム ホスピコへ。

旅へと連れて行く。 復のため二人の思い出の場へ、そして を失ったままのリンダをケンは記憶回 家に戻るとそこにリンダが。未だ記憶 で呼ばれる。それは、母からの連絡で みつつ一人旅を続けるケンはポケベル リンダの記憶が早く快復する事を望

子の弟ネクで、その死体とはネクが自

とはケンも知らなかった生き別れた双 自分そっくりな男を見つける。その男

分らを捨てた事に対する復讐のため殺

したケンとネクの親父であった。ネク

は親父を殺した罪をリンダに着せ消え

容疑をかけられ監禁される。 に事実など信じてもらえず、リンダは てしまう。ネクの存在を知らない者達

からの電話「本物の記憶回復薬が欲」

しかし記憶は戻らない、その時ネク

ければコシカタに来い」。ケンとリン

目的ケンとネクの二人が戦い生き残っ

人がケン4として生きていく……

そこで知るネクの生い立ちと、その

はついにエターナで二人を見つける。

二人を追って旅するケンとヒューム

攻略ポイントその4

リンダの父親ヒュームだった。 その時その囲みから救ってくれたのが 身に傷つけられ、二人の立ち去るのを 狼の群れの中から見る事となるケン。 っている事を知る。操られたリンダ自 ネクが催眠術と薬でリンダのことを操 ダはコシカタに行くが、ケンはそこで 攻略ヒントその5

クはリンダの記憶回復法を教え倒れる

スに背後から襲われ深手を負う。ネ

・エンドと思ったら、謎のサンタクロ

ついにリンダの記憶が回復しハッピ

スよりレンジャー隊本部へ電話が届

「リンダの両親を預かっている。

かと思った刹那ネクは謎のサンタクロ そしてケンとネクの一騎打ちが始まる

全てが解明する。



電話はセーブ、ベルの確認の他、占いや天気予報、宝くじ

の当選発表などまである。



名の売れたハンターである、豪快なリンダの親父と旅し、 ついに見つける



ネクの語った記憶回復手段とは、 の告白と終わりのないKissであった。



いざ一騎打ちと思った瞬間、謎のサ ンタクロースによって背後より襲わ れたネク。



リンダの記憶が戻り安堵する中謎のサンタから電話が…



育て親を殺したネク。ここでネクの

おまけ

ても旅にでる…………

ケンとリンダだけで来い。」と。ケン

とリンダは二人を救出するべくまたし

親を拉致した謎のサンタクロースが気 略はこれぐらいで後は各自のお楽しみ にならない人はそれでいいかもと、攻 **箱船でネオケニアを脱出すればエンデ** する。ここまでやってまだまだ三分の ィングを見る事もできる。 ノレイすると解るが結構時間を必要と 秋の夜長にもってこいの一本だね。 ちなみに二人を見捨てて箱船に行き リンダの両

©1996 MICRO CABINCORP.

3DO特望の国産ファンタジー登場

ソード&ソーサリー

マイクロキャビン ●3DO●発売中●¥6,800

剣と魔法だけが

3DOでRPGをやりたいけど、海外のものはちょっと自分には合わないしなー、などと悩んでいた3DOユーザーには朗報だ! パソコンおよびコンシューマーで「サーク」シリーズや「分影都市」などの秀作RPG(その他にも「ミステリーハウス」、「はーりいふにも「ミステリーハウス」、「はーりいふいっくす」、「めぞん一刻」といった名作ADV多数)を手掛けた、あのマイクロキャビンが3DOとしては初の国産ファンタジーRPGを発売してくれたぞ!

だ。こりゃ最高! おおい による戦闘は地形や障害物をなっている。 そして、ポリゴンならではの視点のなっている。

ザーは全員購入するのは義務と言って

こりやもう3DOユー

も過言じゃないぞ!!

だから義務!

ないからです)、さらに嬉しい事に3Dロキャビンのゲームが面白くない訳が

これだけでも感涙モノだが(マイク

ソード・アンド・ソーサリーはそのいが、それを支えるシステムがこれまが一ム内容は言うまでもなく素晴らしいが、それを支えるシステムがこれまが一ム内容は言うまでもなく素晴らしい出来映えだ。

はここがスゴイッパ

とは違う見下ろし型のマップを何の違いは違う見下ろし型のマップを何の違いとは違う見下ろし型のマップを何の違いなった。つまり、従来の3DRPGになった。つまり、従来の3DRPGになった。つまり、従来の3DRPGになった。つまり、従来の3DRPGになった。つまり、従来の3DRPG

伝説を作る者達



和感もなく見られるのだ。

また、これを利用した「ディオラマ

▲エルゴートは夜になると左の写真のよう に狼人間に変身してしまう病気の持ち主。



▲ルシオンは15歳 の少女魔法使い。



▲魔法で作られた助 っ人、ゴーレム。

▲甲殻人の勇士、bオメルダー。

▲カネヨンはリザー ドマンの戦士。

▲ミミナガはモール ベアの戦士の一族。

美麗なオープニングデモ//



▲実際に動いている所を見せられないのが実に惜しいっ! ホントに凄いんだぜぇ~ッ!!

49

レギオンタワー



▲ブラック・ウォーリアを 早く倒すためには、最初に 2人のソーサラーをさっさ と片づけてしまおう。

アーヤの言葉を信じかねるエルゴートが、獣人が各地を襲っているとートが、獣人が各地を襲っていると子供達がブラック・ウォーリアと名乗る者によって誘拐されてしまい、休方なく悪事の手伝いをさせられて、ルシオン達は子供達を取り戻しく、ルシオン達は子供達を取り戻しく、ルシオン達は子供達を取り戻してブラック・ウォーリアの居嫌であるエルゴ

ピナコテイクの塔



▲まだ15歳という若さな のに押しの強い性格をして いるルシオン。将来がちょ っとばかり恐い気がする。

ではなる魔法使い、コッキンドールの住む塔。コッキンドールは用事のために弟子であるルシオンに留守中に病気を直して欲しいとエルゴ守中に病気を直して欲しいとエルゴ守中に病気を直して欲しいとエルゴウトがやってくる。水晶玉占いによると、彼を治療するにはミラドールと考えたルシオンは彼と共に冒険しい。留守番の退屈しのぎに丁度良いと考えたルシオンは彼と共に冒険しいと考えたルシオンは彼と共に冒険しいと考えたルシオンは彼と共に冒険しいと考えたルシオンは彼と共に冒険しい。

ウィルダネス



▲まあ、どこの世界(たと えゲームでも)にも言動が 一致しないヤツってのはい るものなんですね。

ババチョップ村



▲とは言ったものの、この 後ミミナガはまんまとルシ オンとエルゴートにはめら れてオーガー退治に。

ア達の住むババチョップ村を経由していかなければならない。村へ行くと彼らは天敵であるオーガーと交戦と彼らは天敵であるオーガーと交戦と彼らは天敵であるオーガーと交戦と彼らは天敵であるオーガーをの土気は低下している上、ナガマユの息子のミミナガは臆病で、戦士の一族の土気は低下している上、ナガマユの息子のミミナガは臆病で、戦力の道は閉ざされてしまっていた。

廃坑



▲コイツの槍で攻撃される と、縦に重なっているキャ ラクターは2人ともダメー ジを食らってしまう。

チチボラの洞窟



▲オーガー達の首領である オーガーヘッド。コイツを 倒せばブラジオンを手に入 れることが出来るぞ。

嫌がるミミナガを何とか説得(ルシオンの色仕掛けにダマされたという話も)し、オーガーの出没する、う話も)し、オーガーの出没する、う話も)し、オーガーの出没する、う話も)し、オーガーの実内という約束で、ボラの洞窟までやってきて約束通りミミスり口までやってきて約束通りミミナガは帰ろうとするのだが、一人で村まで向かうことの危険性を指摘され、しぶしぶながらオーガー排除の協力をする。

オーケンシールド



▲恕っている割にはなかな かクールな戦略でルシオン 達を困らせてくれます。あ りがたくないですね。

ミラドール



▲村に入ったその途端、身 に覚えの無い悪事を働いた とされ、悪人扱いを受ける ことになってしまう。

オーガーを倒し、戦士の一族としはルシオン達と行動を共にすることはルシオン達と行動を共にすることはした。一行はチチボラの洞窟を抜にした。一行はチチボラの洞窟を抜け、ついに目的の地ミラドールへとけ、ついに目的の地ミラドールへとけ、ついに日本人である獣人族の長、アーヤがいた。だが彼女がエルゴートを獣人化した張本人である獣人族の長、大き獣人化したのは流行病にかかったのだ。

カミナルフュー鉱山



▲フルパワーでない不完全 体なのにかなり激しく暴れ まわります。完全体じゃな くて良かったなぁ。

表を削るための固い石を産出する カミナルフュー鉱山を占拠されてし まった甲殻人達は次第に動きを封じ られてしまう。中でも、甲殻人の 手動きをとる事すらも出来ない状態 身動きをとる事すらも出来ない状態 になっていた。そこで、この窮状を はなっていた。そこで、この窮状を がうため、ルシオン達はカミナルフ ユー鉱山を解放へと向かうことにし ユー鉱山を解放へと向かうことにし なった。

虫喰いの穴



▲これがカツオノエボシ。 その大きな体に似合わず、 結構身軽でジャンプ攻撃な んぞをしてきたりします。

リザードマンはカツオノエボシが リザードマンはカツオノエボシとの対決に向かずにカツオノエボシとの対決に向かずにカツオノエボシとの対決に向かずにカツオノエボシがいた。その名はカネヨン。オーケンシールドの住民カネヨン。オーケンシールドの住民カホヨン。オーケンシールドの住民カホヨン。オーケンジールドの住民カホヨン。オーケンはカツオノエボシが領主の依頼でルシオン達はカネヨン教出へ。

ビルカバンバクラーケンベル・



▲研究所所長であるからに はその知識量は膨大であろう。それにしても変な言葉 使いをする人だ。

自分の体が自由になるようになったお礼として、力を貸してくれることになったビオメルダーを仲間に加えたルシオン達。次にやってきたのとになったビオメルダーを仲間に加いた光の壁がデス・シャドウの居してきたビルカバンバ。ここで、ポートアモンへ向かう途中の海上で見めがけた光の壁がデス・シャドウの居りめぐらされた魔法障壁であることがある。

もしシャドウ・クイーンをやっ つけてもらえなら、ボーア モンへ両う解を用意しましょう。

▲しかし、領主という者は 何故、こうもはたから見る と無茶な要求を押しつけて くるのだろうか?

カツオノエボシを撃退し、自分をカツオノエボシを撃退し、自分をれ、カネヨンを仲間に加えたルシオン達はいよいよデス・シャドウの住むフィンデサイクル城へ向かう為のむフィンデサイクル城へ向かう為のなったとなる船と海運の街クラーケンベルグへとやって来る。だが、ここにまたもやシャドウ・クイーンの広告工作が待ち構えているのだった。

エルカホン遺跡



▲遺跡には、やはり他者を 先に進ませないようにする ための仕掛けが色々と施さ れていて大変です。

フィンデサイクル城へ行くには、その周囲の魔法障壁を打ち破らなくその周囲の魔法障壁を打ち破らなくてはいけない。その為には異次元のてはエルカホン遺跡にある「扉」をにはエルカホン遺跡にある「扉」をにはエルカホン遺跡は古い遺跡の方が、また、妖精界に行くくてはならず、また、妖精界に行くくてはならず、また、妖精界に行くといれる。

考にしてもらえれば、このページを担当し を実際に体験して欲しい。そうすれば今ま くれなんて無理なことは言わない。持って いという人は、大体の流れをつかんでおい いてもね)。とはいえ、まだプレイしていな はずだ(もちろん、これから先の展開にお で(さすがマイクロキャビン! 常に親切に、そして丁寧に作られているの 式でまとめてきてみたが、このゲームは非 て3DOに抱いてきた考えが、がらりと変 てのデモプレイでも良いから、このゲーム いる人がいるのなら、その人の家へお邪魔 きなり本体ごとこのゲームを買って遊んで た者として望外の喜びだ。 て損することはない(と思う)。少しでも参 ーカーの鏡!)特につまるような所はない して、それがかなわないのならば、 最後に、非3DOユーザーの人達へ。 ここまでストーリーをチャー 販売店

CONTINUE TO NEXT ISSUE!!

エッツナー号



▲ここでようやく今まで長いこと邪魔をしてくれたシャドウ・クイーンともオサラバすることができる。

カラーケンベルグとポートアモン クラーケンベルグとポートアモン を結ぶ唯一の連絡船であるエッツナー けっクイーンを撃退すれば、ポートアモンまで送るという自治会長の約束を受け、エッツナー号に向かうル 東を受け、エッツナー号に向かうルマを受け、エッツナー号に向かうルマを受け、エッツナー号に向からルシオン達。 苦戦の末、シャドウ・クイーンを倒し、ポートアモンへの移ります。

ラスアルダス

みで動けなくなってしまうという弱

魔な存在であった。が、彼らは自ら



▲やはり真の戦士たる者は、 道を外れた者には決して忠 誠などを誓ったりはしない のだ。さすが!!

無事ポートアモンにたどり着き、 しい数と戦闘能力の高さで、デス・ が住んでいる。甲殺人達は、その 族が住んでいる。甲殺人達は、その たこの都市には甲殻人と呼ばれる種 たこの都市には甲殻人と呼ばれる種 たこの都市には甲殻人と呼ばれる種 たこの都市には甲殻人と呼ばれる種 たこの都市には甲殻人と呼ばれる種

化するきっかけになるだろうから。

戦国サイバー藤丸地獄変

行っていた。

り入っていた信玄は、裏では自分の言

いなりになる最強の忍者部隊の育成を

ていたかれらの存在はやがて表面化す

信玄の死により、極秘裏に育てられ

ミニチュア取り込みのグラフィックが極まってる

た。「はぐれ透波」に復讐を誓いながら家を離れ、歴史の表舞台より姿を消し

と信玄の裏切りを知った加藤は、武田

後に「はぐれ透波」と呼ばれる者達

表では加藤段蔵率いる忍軍透波に取武田信玄、没…。

こんな言葉が信じられた時代、全国の諸大名は忍者に取り入るのに必死だった。 忍者は平然と表立って行動し、軍団忍者は平然と表立って行動し、軍団長の立場は大名と同等、もしくはそれ長の立場は大名と同等、もしくはそれ

が主人公

の覇者となる…。」

「優れた忍者と手を組めたものが時代

各忍軍、全国の戦国大名が「はぐれ透波」との接触を急いでいる一方、完全隔離され、時代から取り残されていた「はぐれ透波」の者達にとっては、信玄の死でさえさしたる意味を持たなかった。
自らの存在意義を問い、なみなみならぬ力を持ったかれらが、今、動き出らぬ力を持ったかれらが、今、動き出

SCR PS IDAY 右ページ上段右から、煉勿藤丸、朧影のかなめ、霧陽才蔵、切り回 し輝丈、下段右よりオロチの傍太、章駄天風子(以上はぐれ透波)、左 ページ右より音無の萌(神楽衆)、楯岡道順(伊賀忍軍)、風魔小太郎 (風魔忍軍)、服部半蔵正成(甲賀忍軍)、猿飛佐助(柘植忍軍)、加藤 段蔵(透波忍軍)

ーションRPG

このゲームは、育成シミュレーションRPG」を組み合わせた独自のションRPG」を組み合わせた独自のションRPG」を組み合わせた独自のションRPG」を組み合わせた独自のションRPG」を組み合わせた独自のションのゲームは、育成シミュレーションのボームは、育成シミュレーションステムで形成されています。

ます。ここでは各キャラの能力値アッ 軍資金の調達による忍軍全体のレベル プとともに、アイテムの開発、製産、 本拠地で、その所在地は謎とされてい る所で行います。隠れ里とは藤丸達の そのままです。育成は隠れ里といわれ いますが、ゲームの進行が自由なのは リオに従った大名と手を組み、シミュ す。シナリオ・モードはというとシナ ユレーションに近いものになっていま から自由に選べ又、シナリオ・イベン リー・モードははじめに手を組む大名 モードとシナリオ・モードを設け、フ す戦いを繰り広げることができます 名からゲームを始め、全国制覇を目指 服され、さらにもっと自由に楽しみた 的なシナリオを加えることによって克 中盤で勝負が見えてしまい、ゲーム終 歴史シミュレーションの欠点であった レーションRPGに近いものになって フリーシナリオモードとは、フリー ナリオに縛られる事なく全国各地の大 了まで緊張感が続かない点は、RPG うことができるのです。また、従来の 闘で試しつつ全国を制覇していくとい トを極力排したものになり、歴史シミ ードが用意されています。ここではシ いという方の為にフリーシナリオ・モ た忍者達を使って、育成した成果を戦 プレイヤーの好みによって育成され

になっています。 重要な拠点になっています。 重要な拠点になっています。 東京できるものの両面で隠れ里発展を実感できるものの両面で隠れ里発展を実感できるものの両面で隠れ里発展を実感できるものであるといえるでしょう。

主役の忍者軍団

のいくつかを紹介しよう。藤丸地獄変には、多数の忍者が所属

◇はぐれ透波

信玄が密かに育て上げた超エリート 電玄が密かに育て上げた超エリート でである程個々の能力が高い。 ◇ と言わせる程個々の能力が高い。 ◇

東団長加藤段蔵の実力のみで成り立つ軍団長加藤段蔵の実力のみで成り立つ

◇伊賀忍軍

百地三太夫が軍団長を務める。石川百地三太夫が軍団長を務める。石川

◇風魔忍軍

徳川家康と手を結んでいる。

服部半蔵保長と息子の正成が率いる。

条氏と組んでいる。北外は「くノー」で構成されている。北外は「くノー」で構成されている。北

軍団長猿飛大助と、曾孫の佐助と猿◇拓植忍軍

からなる猿軍団。浅井長政と手を組ん

◇神楽衆

○一でいる。

○一でいる。

○一でいる。

○一でいる。

○一でいる。

○一でいる。

○一でいる。

○一でいる。

話題の新着ロープレ情報宅配便

ew Soft Calling

独特の世界観と刹那的な雰囲気で大ヒットを飛ばした剣術格闘ゲームが、いよいよRPGとし てNEO・GEO-CDに登場する。今回は、このゲームの核となる『サムライスピリッツ』の キャラクター、雰囲気を伝えていきたい。



これがメインとなるイメージイラストだ。またも戦いの予感が…



べるのだ。使い慣れたキャ ラクターで戦えば、敵との 戦いを有利に進められるは ずだ。どんなパーティー編 成で冒険するか悩むところ

DATA ●NEO・GEO-CD

- SNK
- 価格未定
- '96年春予定

さな特徴は、やはり「格闘」要素を重 した「デュアルコマンドシステム」 に正式な第一報を届けることができ 「サムライスピリッツ」RPGの大

ピリッツ』でおなじみの6人から選ぶ することができそうだ。 覇王丸だけではなく、

そして誰とパーティ 『サムライス

ンド選択式を選べば違和感なくプレイ 『サムライスピリッツ』 逆に前作・前々作をや オーソドックスなコマ その腕を発揮 今までのRP と言う格闘ゲ

さまざまな憶測がなされていたが、

情報が明らかになってから、

独特の世界を持ったRPGになりそう なっている。真の「侍魂」を追求する、 によってNPCの反応も変わるなど とができるのだ。選んだキャラクター

STAFF

ディレクター:吉川 兆二 ゲームデザイン:黒田 幸弘 キャラクターデザイン:しろ一大野

プロデューサー:生田 英隆



美しく壮大なグラフィック。どんな冒険が待つのか。

New Soft Calling



一見して地味 に見えるタイ トルだが、逆 にナムコの静 かなるやる気 が伝わってく るようだ。



DATA

- ●スーパーファミコン
- ●ナムコ
- ●11800円
- ●12月発売予定

ナムコが本気で放つ大作ファンタジーRPG。なんとスーパーファミコン最大の48メガの巨大 容量で年末に登場だ。藤島康介氏のデザインする美しくも可愛らしいキャラクターたちが、これ また美麗なグラフィックにのって冒険を繰り広げる。



させるミントの「ピコピコハンマー」 合に、それぞれに特徴ある攻撃をする ら必殺技、ミントなら法術と言った具 は特技が設定されており、

習い。法術師のミント・アドネード、 主人公クレス・アルベインは剣士見 のメロディーにのって象徴的なオ チャーのチェスター・バークライ

におけるナムコの「本気」に期待は高 に十分の説得力を持っている。RPG の可能性が広がることもまた事実だ。 に大きければいいというものではもち タジア』の大きな特徴のひとつだ。 闘シーンも『テイルズ・オブ・ファン ゲームの容量というものは、 「大容量」と言うナムコの正統的 残念だが確かに存在する。 大容量ならば表現

同じ系統の武器でも、

武器によってそ

を持っている。また、各キャラクター れぞれに違うグラフィック・パターン

クレスな

生かしたこだわりの数々だ。たとえば

に注目すべきは、その大容量をフルに

『テイルズ・オブ・ファンタジア』 と共に、冒険の旅へと出発する。

> 隊列や特性なども考えて、 手で戦略的な戦闘が味わえる。 つ気持ちよく戦っていこう。

ミントは法術師。藤島 氏らしいキャラだ。

STAFF

キャラクターデザイン:藤島 康介

*「ああっ女神様」「逮捕しちゃうぞ」 の大ヒットで知られる人気マンガ家。





・ファンタジア

横2画面にわたる戦闘画面は、多彩な戦闘を可能にしてくれる。

はるか南の大陸でアドルの新たな冒険が始まる 作に引き続き、移植ではないオリ コンに登場する。 ジナルのイースがスーパーファミ も言える「イース」シリーズ。前 ルをはじめて開拓し、 アクションRPGと言うジャン 失われた都ケフィン 確立したと

ウトされ、この遺跡発見を請け負

た。アドルは町の有力者にスカ

ない。 クションが展開することは間違い よってシリーズ中もっとも熱いア 撃を振るうことができる。これに 合いをためることによって魔法攻 練石を剣につけ、ボタン連打で気 そのエレメンタルから生成された は各地にあるエレメンタルを集め の要素が加わるなど、アクション 性がさらに加速している。 アドル 今回の「イースV」は、

てきた。彼の旅の終焉は何処なの 険者として生きることを選び続け 安らげる場所はあったが、彼は冒 地を求めようと思えばいくらでも じて永遠の冒険者である。安息の 主人公アドルは、 それはまだ分からないのだ。 シリーズを通

この魔法と練金術との

DATA

- ●スーパーファミコン
- ●日本ファルコム
- ●価格未定
- 12/22

はるか南方の大陸で「幻の都」

の場所を求めて旅立ったが、誰一 人として見つけることができなか という。数多くの冒険家たちがそ そこに行けばどんな望みでも叶う 都市は全てが黄金で作られており 騒動に巻き込まれるアドル。 その と呼ばれる黄金都市発見をめぐる

今回のアドルはボタン連打で魔法(練金術)が使える。 物語においては重要になるかも…

ドルの冒険の旅は続く……

DATA

- スーパーファミコン
- パイオニアLDC
- 価格未定
- '95冬予定

日本でも、園児たちにはドラマテ 無縁の世界だ。だが平和なはずの 分からないが)キャラクターで、 イックな旅が待ち受けている。 代の日本。魔法やモンスターとは 冒険といっても場所はあくまで現 冒険の旅にくりだすことができる かれており、幼稚園の授業によっ て成長した(どう成長したのかは ーション部分とRPG部分に分 ゲームそのものは、育成シミュ 育成シミュレーションで好きな

タイプの園児に育てることができ

んでいる。 日頃お世話になっている施設が並 けに、デパートからコンビニまで いうどこにでも見られる町の中だ にはラクガキ、空き地には土管と な世界だ。家にはブロック塀、 ス』を思い出させるなんとも身近 じょ」の世界は、『消えたプリンセ まるごと舞台にしたこの「ごきん なったものになりそうだ。 とプレイ感は、従来とはかなり異 たとしても経験値がもらえるわけ てはない。このあたりのシステム ひとつの町を(街じゃなく町ね)

ちと一緒に遊んでみてはいかがだ れたという君は、この町で園児た ゴリゴリの大作にはちょっと疲



STAFF

原作・キャラクターデザイン: 真澄 須藤 (「まんがくらぶ」連載)

うきんじょ冒険隊

住んでる町が舞台の「かわいい」RPG

んじょ冒険隊』だ。 楽しい、かわいい」RPG、『ごき イオニアLDCの参入第2弾は、 『バウンティーソード』に続くパ

New Soft Calling

「聖夜物語」には「育ての親」としての温かい母のイメージが強くある。それが イヤーに安心感や充足感を与えるのかも知れない。



捨てられた主人公にできるのは泣くことだけだ。

DATA

そんなオープニングが印象的な

- ●P Cエンジン
- ■ハドソン
- 価格未定
- 12月発売予定

*アーケードカード対応

て子であることを知った主人公は ばれる世界。教会の前に捨てられ ジナルの正統派ファンタジーRP ていた主人公は、心やさしい人々 Gだ。 物語の舞台はエイナスと呼 聖夜物語は、PCエンジンオリ 自分が捨

> は赤ん坊にできる唯一のこと、「泣 にアプローチする。誰に拾われる く」ことで通りかかる4人の人々 ての親を選べることだ! 大きく変わってくる。 自分の職業やシナリ

りとゲームそのものに溶け込める されたものになっている。全体マ れている。ザコモンスターとの不 もシナリオを通じて回数が決めら れば歩いていってくれるし、 ップ上の移動も、目的地を指定す オーソドックスだが洗練 『聖夜物語』のゲームシス

DATA

- ●ゲームギア
- ●コンパイル
- ●5500円

導」シリーズ。君は無事おばあさ 須アイテムとなった感のある「魔

もはやゲームギアユーザーの必

「魔導」シリーズGG最新作は、パソコン版「A・R・ S」からの移植。手軽に遊べるのがグッドだ。



洗練された(?) 3 D画面は相変らずだ。

ソコン版からの移植作だ。 リーズのゲームギア最新作は、

本作はオリジナルとなったP

ちょっとネジがゆるんだファン

11/24

許してもらった。おばあちゃんの ている。やっと夏休みに入った暦 C-98版の「魔導物語A・R・S」 言っていいほどリニューアルされ 幼稚園。ついにアルルはかねて ほとんど新シナリオと ひとりでおば

くらくと移動できるビーグルシス がついてくる他にも、 のお助けキャラ・オプション妖精 はりサンプリングボイス! そし は相変らず健在だ。今回は、前述 う聞くとなんだか怖そうだが、 て数値の出ないファジイパラメー たのもしい妖精がついているのだ。 丈夫。今度のアルルには心の友、 こうした「魔導」システム 「魔導物語」といえばや

今回のアルルはなんと4歳だ!

~ドキドキばけー**しょん**~

雪の降る夜、すべてはここから始まった・・・・

性が教会の前に赤ん坊を置きざり

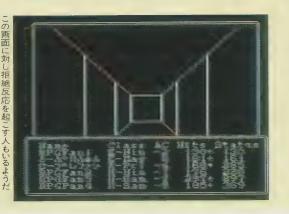
静かに眠る赤ん坊の前を 陽気に騒ぐ人々が通り

雪の降りしきる夜、

シリーズ

ウィザーリィを知らない・やった事がない人へ、ぜひ送る

人生をかえる



さてさて、世の中老いも若きも男も女も、ドラクエ、FFなど有 名大作ばっかりプレイしています。当然その2本は、いいものです が、それしかやらないとは、なんと嘆かわしいことなんでしょう。 しかし、そろそろ違ったものをやってもいいとお思いになりませ んか?

そんなあなたのゲームのココロの不満を解消するのにぴったり なソフトがございますその名は……。

が2本あったとしよう。その内の1本

色々な人がゲームを遊ぶ現在にはある ゲームシステムに飽きたユーザーなど ユーザーに好まれ、取っつきにくいゲ ット作にはなりにくいのである。これ 山である。名作にはなりえるが、大ヒ カルトだけど面白いゲーム、マニアに ームはマニアックなユーザー、単純な 取っつきやすいゲームは一般的な などと言われるのが関の

ームが持つ本質的な面白さに影響を与 そうでないゲームがある。どちらが面 が、取っつきやすさは少なからずゲ ゲームには取っつきやすいゲームと 同じ位につまらないゲーム 当然プレイするゲームによ

が取っつきやすくてもう1本が取っつ スされるであろう。 すいもののほうが、まだエクスキュー きにくいゲームだとしたらどちらのゲ にけに、個人主観に影響されるだろう 、基本的にはせめても、 ムの評価が上になるだろうか。 つまらないゲーム、と言うのが前提 取っつきや

れば、他のどんなゲームでも得られな 難なくゲームをプレイできるようにな りにあるだけのゲームに満足せず、自 るであろう。したがって現在自分の回 られている作品には物足りなさを覚え を遊んでいれば、多少とっつきにくい も本当にとっつきにくいゲームばかり い楽しみを得る事が多いのです。しか しかしその取っつきにくささえ克服し 分のゲーマーレベルを上げ、 うになる。逆にゲームを初めて遊ぶ人 程度のゲームならば難なくこなせるよ ルににあった取っつきにくい苦労をし ても苦労せずにプレイできるように作

と呼ばれるであろうか、隠れた名作、 とっきにくいけど面白いゲームはなん ヒット作になるであろう。それでは、 いゲームはまちがいなく名作と呼ばれ あったとしよう。取っつきやすく面白

つきにくいけど面白い2つのゲームが 取っつきやすく面白いゲームと、取っ ゲームの本質的な面白さ以外のところ

このように同じくらいのゲームなら

て差がでてしまうのだ。それでは逆に

ここで考えていただきたい。

地味な画面は戦闘シーンでも同じ。

ドリイはとっつきにくいけど面白いゲ あったが、その事をふまえた上で本題 ームなのかと、WIZを知らない人は に入りたいと思う。それではウィザー さて、さて、やたらに長い前説明で いということは言っておこう。

画面は操作性の良いFC版

実際にやっていただくしかな

が難しく複雑であったり、

ゲームに関

係するデータが膨大であったりする。

きにくいゲームは、たいていシステム いゲームの方が面白いからだ。取っつ 然ながら彼らにとっては取っつきにく

うものがどういうった感じか知っても 遊び方さえ覚えてしまえばそう思える がない人ということだ。なぜならば、 れはいっさい今までRPGを遊んだ事 はすこしきつい条件になるのだが、そ くいだけで超絶面白いゲームなのであ をプレイしてもらう事にした。 らうために2人のプレイヤーにWIZ 界に案内しようではないか。 難しくはないのだ。 が遊んではいない人が考えているほど ほどに、WIZの名前を知ってはいる なるからである。初めて遊ぶ人間でも うなRPGを遊んでいない限り、初め 他の、猿がいきなりマニュアルすら読 いるWIZは遊んでいないという人に れば、少しとっつきにくいという言葉 る。さらにある条件をクリアーしてい て遊ぶこのWIZが基準になり普通に まずに始めてもぜんぜん問題がないよ いうのは今この本を手に取って読んで すら取る事が出来るのだ。その条件と 宣言しようWIZは少しとっつきに それではお待たせした、WIZの世 今回は皆さんにWIZのプレイとい 本当に面白さを知ってもら

ックなユーザーはなぜ取っつきにくい

ゲームを好んで遊ぶのか? それは当

今回プレイをしてくれた2人のプレイヤー



WIZ未経験

*それじゃあ始めましょう

R「何にも知らないですけどよろしくおねがいします」。

*ゲームの操作方法や、ルールについては答えますけどそれ以外の事はまず自分で考えてやってみてください。

キャラクターメイキングの説明を受けながら制作している。

R「できた!」。

できたキャラクターはボーナスポイント5(最低)で作られた人間の 戦士。

R「では、迷宮に入るんですね」。

*…ぐっ……。(笑いをこらえて見ている)。

4分経過……迷宮にはいるとするとたちまち敵に遭遇した。

R「えい、えい」。

*…ぷっ……。(そのまま死ぬと思って見ている)

R「勝ったー!」。

*えっ!なにそれ。

R「えっ勝つとまずいんですか?」。

*いや少しもまずくない。

しかし、次の戦闘で瞬く間に袋叩きにされてしまう。

R「あんな大勢相手に出来ませんよ」。

とりあえずパーティ6人制のルールを説明する。

R「最初から教えてくださいよ」。

*聞いてくれれば教えたよ。

R「いじわる」

15分経過……やっと6人のキャラクターを作った。構成は戦士×2僧侶、魔法使い×3。ちなみに死んだキャラは消してしまった。

R「ではまた行きます」。

さすがに6人いればなかなか死なないが、不用意に歩き回り、迷って しまった。しかもその時に出てきた敵が出た。

R「えー、また敵い。体力少ないし早く帰りたいんだけど」。

*一人死んでしまいましたね。

R「えーん。てっ、なにこれ?」。

*見てわからない。敵が持っていた宝箱。

R「どうやって開けるの?」。

一応あける手順は教える。

R「爆弾の罠を解除すればいいのね」。

*まあそのキャラはそう言ってるけど。

しかし罠は解除できず作動したのはメイジブラスター (魔法使いを麻痺状態にする罠)。

R「2人も麻痺したわよ」。

*まあそういう罠だから。

36分経過……一人死亡、2人麻痺という余りにかわいそうな状況に追

(WIZ歴約10年

*それでは早速、始めていただきましょう。

もくもくと、キャラを作っては消していく作業を繰り返すS。

*いつまでその作業くりかえすつもりなんですか?

S「そーだね、キャラクターの特製値に対するボーナスポイントが15 以上出ない事にはね」。

*強いキャラで始めなきゃいけない理由でもあるのですか?

S「別に弱いキャラでもいいけど、序盤がきついでしょ、このゲーム、ポイントさえ押さえていれば一番時間がかるのは、くそ弱い序盤だからね。だから、できるだけ楽したいじゃん」。

*そうですか。

Sもくもくと、キャラを作りは消すを繰り返す。

*……楽しいですか?

Sええ。単純作業のように見えるかも知れませんが、これはこれで結構楽しいですよ。

*どのへんがです?

S何というか、面接に来た人間を片っ端から落としまくっているような感じになれるのがいいね。

29分経過。

S「よし来た!19だ」。

*やっと一人ですか。先が思いやられますよ。これだけで終わらせないでくださいよ。

S「そんなこと言ったて、できの良い奴がきてくれなくてね」。

*不安だな一。6人作るのにどれだけかかるか。

ボーナスポイント19 (通常 5~9。10以上はかなりマレ、出ないときは 2 時間粘っても出ない)のキャラクターはとりあえずAという名前からAAという名前にリネームされた。ネームがAなのは、キャラメイクを途中までボタンを叩いてるだけで進ませると自動的にAになる。31分経過……。

S「よーしついてるぜ、今度も19だ」。

ついているの言葉どうり、45分経過までになんと全員ボーナスポイント16以上のパーティができあがった。(確率的に考えるとバカヅキきなんて言葉じゃ表せないほどついている。一晩かかっても、そうそう、こうはいかない)。

*とんでもないパーティですね。

S「まあ伊達に長くはやってないよ」。

なに言ってるんです。ここからでしょう。

S「じゃ、まずキャラクター達に名前をつけてやるか」。

*よかった。まさかこのまま、Aとか、AAとかAAAでプレイされるのかと思った。

S「そんなことしねえよ。なんといってもどれだけキャラクターに愛着が持てるかという点も、WIZの醍醐味の1つじゃないか。いくら無

い込まれたため帰り道を教えてあげる。

R「えーなに、この治療代の高さ」。

*ぜんぜん足りないねえ。

R「そういえば、キャラクター作ると最初お金持ってたわよね」。

* (ぎくつ)

そしてRYOUさんは、あ・い・う・え・お、という5人のキャラを作り身ぐるみ剝して、消しました。

*ひどい事するな一。

R「いいでしょ。だって何にも教えてくれないんだもん」。

RYOUさんは、とりあえず死んでしまい、一番復活に金のかかるキャラを抹消して、宝箱をあけるために盗賊を作る事にしました。

R「わーすごい、ボーナスポイント14とかいってるよ。今まで平気で

5とかでキャラクター作ってたのに」

*でもそのキャラ、盗賊になれないよ。

R「なんで、あっ!本当だ」。

*性格の良い盗賊なんている分けないでしょ。

R「あーんもったいない」。

*とか言いつつ、しっか身ぐるみ剝いでる。

R「うるさいわねー、悔しいからよ」。

今度は迷わないようにしっかりマッピング (地図書き) の仕方を説明 した。

72分経過……。

*かなりなれてきたね。

R「そうでしょ。地図も2/3ぐらいできあがってきたし」。

どうやら自分で地図を作り完成させる喜びに目覚めたらしい。

*ちょっと遠出し過ぎてない?

R「そうかなあ。あっ敵が出た」。

*また出た。あーあまた一人死んじゃった。

R「いいわよ帰って生き返らすもん」。

75分経過……城に帰った彼女を待っていたのは…。

R「えー! なんでこんなに高いの?」

*復活の値段はレベルに応じて高くなるんだよ。

R 「.....」。

*あー! また、あ・い・う・え・お作ってる。

R「しょうがないじゃない!」。

*やっとお金たっまたね。

R「まってろ、今生き返らすぞ」。

しかし、彼女のキャラクターは生き返るどころか灰になってしまった。

R「えー、なにそれ!」。

*お一。明日のジョー状態だ。

生き返らせに失敗すると灰になり、さらにミスると、ロスト(二度と

生き返らない) することを教える。

*このゲームはその辺の、アマちゃんゲームと違い、死が回復可能な

ステータスの一つだなんて思わない方がいいよ。

R「その上なにこの値段!」。

*灰になると、通常の2倍の金額が必要なんだ。

R「ひどーい」。

80分経過……この後、彼女が作ったキャラクターが、か行にまで及んだのは言うまでもあるまい。

R「おねがい!」。

*えんじは元気になりました。

R「あー、よかったー」。

この後はタイムアップまで出入口周辺で地道に経験値を稼ぎました。

頓着な俺でも、AとかAAにはさすがに愛着わかねえよ」。

*さっさと始めないと時間無くなりますよ。

S「わかってるってじゃあ買い物にでも行って、とっとっと迷宮には いるか」。

ボルタック商店(武器屋に行く)。

*所持金(953GP、スタート時に一人平均150GP位持っている) 3 GP 残してすべて使いきりましたね。

S「宵越しの銭は持たねえ主義なのさ。っていうより装備さえ整えれば、このゲームあんまり金持っててもしょうがないじゃないか」。

*前から3人にしか装備を買ってないんですけど。

S「直接戦闘に参加できるのは前衛の3人だけだから、後ろの3人は 素っ裸でもかまわないの」

*前衛が死んだりして欠けたらどうするんですか。

S「だれがプレイすると思ってるの?」。

*ハイハイ、判りました。

49分経過……Suwaが迷宮に足を踏み入れたのはRYOUに遅れる事46分。

S「後、時間どれくらい」。

*70分ぐらいです。

S「なんだ始める前は1時間位はキャラメイク考えてたのに」。

*そんなにやられちゃかないませんよ。キャラ早くできてよかった。

S「RYOUさんは、とっくの昔に迷宮に入ってるんだろ?いくらキャラメイクに時間を掛けたからといって初めての人間に負ける訳にはいかないからな」。

危なげない戦闘を7回ほどして街に切り上げる。

*あれ、結構すんなり引き上げるね。

S「魔法使いの呪文の使用回数が尽きたら宿に帰るのは常識」。

54分経過……宿に泊まると全キャラがレベル2にアップ。

S「キャラが強いおかげで結構戦えたからな。それに生命力とか知恵 とか高いおかげで、レベルアップの際、体力とか魔法のつかえる回数 だとかが、ずいぶん増えたな。今度は、かなりねばれそうだ」。

*その言葉のとおりぜんぜん、くらいましませんし、魔法もなかなか 減りませんね。

S「そうだね。自分でも少し恐いぐらい調子いい」。

73分経過……ほぼ無傷で2回目の生還を果たした。

S「そんじゃ宿にいってお楽しみのレベルアップタイムだな」

*いくつ上がりますかね?

S「全員平均4つのアップか」。

*一気にレベル6 平均ですか!

S「これでまず、1階では死ななくなったな」。

*残り時間あと25分ぐらいです。

S「じゃあやることやって経験値でも稼ごう」。

78分経過……シルバーキーを入手。

81分経過……ブロンズキーを人手(どちらも1階にあるゲームを進行させる上で必要なアイテム)。

*さすがにマップは覚えきっていますね。

S「ああ。実際に入っても歩けるんじゃないの」。

その後マーフィーズゴースト(一階で一番経験値をくれる敵、いつも 所定の位置にいる)を時間ぎりぎりまで倒し続ける。

*終了2分前です。

S「判った。急いで帰る」。

雑魚キャラを蹴散らして一路城に向かうが、たどりつく直前に出現した友好的なモンスターに対し勢いでボタンを連打してしまった。

S「あー!せかすから、一人グレちまったじゃないですか」。

*私のせいじゃないですよ。でも性格違うとパーティにいれられませんよ。キャラ作り直しですか?

S「うるさいな。来月みてろよ」。

ウィザードリィ プレイ・レザル トデータ •

RYO

SUWA

名声 職主 L.V	業 戦上	ぐれん 戦士 3	すざく 僧侶 3	あかね 司教 2	しゅてん 魔法使い 3		特性値	おおは し戦上 6	ひでさん 戦士 6	こつくん 侍 6	DRR 司教 6	くみ 僧侶 6	いかいか 盗賊 7
-	13	14	10	5	11	6	体力 (STRENG- TH)	15	14	16	10	12	11
-	9	10	11	11	13	8	知性 (I.Q)	12	12	14	18	11	13
	12	7	13	13	10	6	信心深さ (PIETY)	9	8	12	16	17	11
	13	12	9	12	9	12	生命力 (VITALITY)	16	17	18	11	15	17
-	7	11	10	11	10	14	敏捷性 (AGILITY)	15	15	15	13	14	18
-	7	10	12	16	8	16	運 (LUCK)	10	11	8	12	13	17
-	4	4	5	9	9	8	防御力 (ARMOR CLASS)	2	2	2	10	10	10
-	17	14	12	11	8	13	耐久度 (HIT POINTS)	34	31	38	24	30	25

*それでは今回サンプルプレイヤーと 戦い済んで日が暮れ

してWIZをプレイしてくれた2人に お話をおうかがいしましょう。

R「つかれました」 ない内に挫折しちゃいそうです。 ちょっと1人だと何していいかわから R「思っていた通り難しかったですね。 初めてWIZをプレイした感想は? *まずは、RYOUさん。どうです、

事が山ほどあるんですから。 R「でも、教わりながらですし」。 R「それ本当ですか」 かかれている事すら、まだ言ってない の事何一つ言ってませんよ、説明書に *でも私、説明書に書かれている以上

ですか。

喜んでるとしかいいようがないもん」 S「ほんともほんと。このリプレイ見 R「ひどーい」 る限り、何も教えず変なことさせて、

S「そうそうキャラが灰になった時の 後の方なんか結構、楽しんでたじゃな シーンなんて居合わせてないけど想像 いですか。 *まあまあ機嫌直してくださいよ。最

もろい分だけ感情移入しちゃうんです R「そうなんですよ。キャラクターが できるよ」

S「そうそう、キャラクターへの感情 移入がまずこのゲームの面白いところ の一つなんだよ」

4~5回戦えれば言い方である いうただのデーターなのに不思議だよ の設定もない、喋りもしない。数値と *顔のグラフィックもなければ、性別 *でもしっかりプレイしてたじゃない 間遊んでいただいて、もう一度レポー S「でもそこまで何もないから、かえ に遊んでもらうというのは。 もらい、その半分の時間SUWAさん して、RYOUさんに先にプレイして *ということですから予定を変更しま R「私のとろさも」 S「俺をなめてもらっちゃこまるな」 くとは思わなかったんですよ。 見てもわかるように、ここまで差がつ トしようと思ったんですけど。今回を *予定ではお二人に次回までに同じ時 R「そうかも知れないわね」 って色々考えちゃうんじゃない」

S「俺は全然かまわんぜ」 な事以外は、私は何も言ってはいけな 中から募りましょう。そもそも基本的 さんのプレイアドバイザーを、読者の 何も知らない私は、言い返せない」 R「くやしいけどWIZのことをまだ ならないと笑えるね。」 S「かまわないけど、それでも相手に い事になっているので。 *それでは「何も知らない」RYOU

ください」 およせください。 てなんでも110番」の係までご質問 のコーナーを読んでWIZを始めたが どしお葉書ください。それと同時にこ *では「RYOUちゃんは俺が、or R「すいません、みなさん私を助けて 私がたすけてあげる」係りまで、どし わからんことがある場合なども「WI

R「どなたか助けててくださいね」 S「じゃ、また来月」 と思います。 を中心にこのコーナーをお送りしたい *次回、はウィザードリィヒストリー

S「生命力とか高いおかげで、体力とかの上がり方半端じゃなかったなあ。」 *こっちより先に攻撃してきた敵いなかったじゃない

61

*Maker's*SCOPE

の読者アンケート等でも、「RPGは の原因を考えてみたい。 コミ」「ユーザー」の4つに分けてそ か?「メーカー」「流通業者」「マス どうして面白くなくなってしまったの がない」という声が多かったりする。 好きだけど、最近どうも面白いRPG うやら私だけではないようで、専門誌 そして、こんな風に思っているのはど つきり言ってあまり面白くないのだ。 近のRPGには今一つハマれない。は 寸前はあんなに面白かったRPGが 私はRPGが好きである。だけど最

的としているのであるから、商売を考 部分」をきちんと理解した上で模倣し 倣ではなく、両者の根元的「面白さの らには、ドラクエ、FFの表面的な模 持ち、ゲームの制作者が、単なる工業 商品が、商品性のみならず佐久品性を 定したりはしない。が、ゲームという えることは当然であり、それ自体を否 わけではなく、基本的には金儲けを目 ん、メーカーは慈善事業を行っている たRPGが面白いはずがない。もちろ いう風に、商売優先で安易に制作され 売れたからFF野ようなゲームを、と らドラクエのようなゲームを、FFが 製濫造」である。ドラクエが売れたか 技術者ではなくクリエイターであるか まず、メーカーにある原因は、「粗

テムに到ったのである。 うとした結果、あのようなゲームシス ユーザーに伝えたい面白さを表現しよ 最優先され、「初めにジャンルありき」 て制作されたものではなく、制作者が 両者とも、「RPGを作る」ことが RPGとは、物語性があって、色々

ムを指すわけではないのである。 ターがレベルアップするタイプのゲー 経験値を貯めることによってキャラク カウントによるコマンド式戦闘を行い

は仕入れない。よって、この判断が優 全くの新作は仕入れないという流れが んと出来ない流通業者が多く、結果と れている流通業者ほど儲かることにな 仕入れ、「売れない」都判断したもの が、「ゲーム評価能力の低さ」である 続編は仕入れるが、数字の読みにくい 数字が読みやすい過去に売れた作品の とを優先する仕入れに走ってしまい、 る。が、このようなゲーム評価がきち き、当然、その評価を行う。そして、 して儲けることよりも、損をしないこ 「売れる」と判断したものはたくさん 流通業者は新作ゲームを仕入れると 次に、流通業者における原因である

それを見越して、ペイ出来る程度の労 売的に割が合わないので、メーカーは 受注本数が芳しくないことになり、商 由だけで、そのクォリティに関係なく なくなってしまうであろう。 続けば、メーカーはRPGを制作でき な作業である。今のような受注状況が と完成させるのは、とんでもなく大変 というジャンルのゲームを1本きちん うという悪循環に陥ってしまっている 力でしかゲームを作らなくなってしま い新作を制作しても、それが続編でな よって、メーカーがクォリティの高 たとえどんなにできの悪いものであ 全くの新作であるというという理 メーカーにとっては、RPG

低さ」である。マスコミがユーザーに が、「ジャーナリズムとしての意識の 次に、マスコミにおける原因である

を「つまらない」と判断すれば、

状況にだまされないで、本当に面白い

ーザーの責任である。ユーザーが、諸

ものを「面白い」と、つまらないもの

RPGがつまらないのは、ほとんどユ

なマップがあって、モンスターとエン

最近のRPGは面白くない」 などとは、おこがましい!

/或る秘爺 某ソフト会社でゲームの企画・制作を行っている、格好 良く言えばプロデューサー

ユーザーは「最近のRPGはつまらな るが、「自己判断の出来なさ」である ようと、その作品が何百万本売れよう している。マスコミが大々的に報道し 目信を持って、冷静に判断して欲しい。 ィでもない作品を面白いものと勘違い 量出稿に洗脳されて、大したクォリテ い」等と言いながら、記事や広告の大 最後に、ユーザーにおける原因であ つまらないものはつまらない」と、 厳しい発言になってしまうが、今の そういった状況にだまされないで。

しかない。ゲームを、万人にとっての ユーザーと変わらない程度のレベルで 意識が必要である。が、現状は、一般 スコミに携わる者には、 与える影響は大きい。それゆえに、マ ヤーナリズムとはいえない。同人誌と き嫌い」で評価するような姿勢は、ジ 「善し悪し」ではなく、自分個人の「好 高い「報道」

作品を、ユーザーに紹介することによ 紹介される。読者のニーズがあるので Gは、異様なほどのページ数を割いて あるがゆえにユーザーの認知度が低い 持ちながらも、無名メーカーの作品で のであろうか? 優れたクォリティを 名の良作をユーザーに紹介できないも が、そのページを少し減らしてでも無 あろうから、それが悪いとはいわない り、ユーザーにもメーカーにもプラス になるような報道意識を持つべきであ また、ドラクエ、FF等の大作RP

リジナリティ溢れるRPGの制作にチ

のである。 ながらも良質のRPGを作っているメ ーにとっても望ましい状況が現出する に供給されていくようになり、ユーザ るメーカーは淘汰されていき、結果と っても、つまらないRPGを作ってい ーカーは伸びることが出来、有名であ して良質のRPGのみがコンスタント

らこそ今のRPGに不満がある人だと ドラクエ、FFのパクリではない、オ は、立場こそ違え、RPGが好きだか もし貴方がメーカーの人であるなら

今、この拙文を呼んでくれている人

PGを見極める目を養って欲しい。 るべき姿に気づいて欲しい。そして、 ユーザーであるなら、本当に面白いR 編でなくても仕入れて仕入れて欲しい 品であれば、有名メーカーの商品や続 ヤレンジして欲しい。 流通業者の人であるなら、良質の作 マスコミの人であるなら。報道のあ

出される環境を作りだそうではない 自身のせいである。自分自身では何も そみんなで本当に面白いRPGが生み はおこがましいのではないか? 近は面白いRPGがない」等と語るの しないで、座して待っていながら「最 今、RPGがつまらないのは、我々



セガサターンの「ロープレ王国」建設は着々と進行中!

セガの切り札は『さくら』 来春 大作RPGをリリース

開会の挨拶はセガエンタープライゼス入交副社長と、なんと広井王子(レス入交副社長と、なんと広井王子(レストラの、ADVなどストーリー性のあるものには弱いという印象を脱ぎ払うるものには弱いという印象を脱ぎ払う

た演出により幕をあけた。

■セガのシークレットタイトル? ・ た日、セガエンタープライゼスにより、セガサターン対応超大作ゲームソり、セガサターン対応超大作ゲームソり、セガサターであったが、発表会の時間が迫ると、オープニングにゲーム時間が迫ると、オープニングにゲーム

て企画制作指揮に「広井王子」そして上演声優に「横山智佐」を起用。そして主演声優に「横山智佐」を起用。そしまソソングの作曲で有名な「田中公平」。やはりアニタリングの作曲で有名な「あかほりさとる」。やはりた

子氏に白羽の矢を当てたということだ。 そして広井氏が企画したゲームタイ そして広井氏が企画したゲームタイトルが、「さくら大戦」というゲーム トルが、「さくら大戦」というゲーム たれが、「さくら大戦」というがーム だ。ゲームの内容は後ほど紹介させて が。がしただくとして、セガ自体がこれだけ いただくとして、セガ自体がこれだけ がまをつぎ込んだのは初めてと言 うだけのとんでもなく豪華なスタッフ が顔を合わせた。

でと言 広井王子氏曰く「大正時代を舞台とてと言 広井王子氏曰く「大正時代を舞台とイバーをたして、オーラバトラーにして、幻魔大戦をやりたい」という一言気漫画 て、幻魔大戦をやりたい」という一言気漫画 て、幻魔大戦をやりたい」という一言気漫画 て、幻魔大戦をやりたい」という一言気漫画 て、幻魔大戦をやりたい」という一言気漫画 て、幻魔大戦をやりたい」とは





の紹介に移ろう。 それではゲームがあっただろうか? それではゲームがあっただろうか? それではゲームがあっただろうか? それではゲーム

接し方によってストーリー展開が変わ とゲームは有利になる。女の子達との によって信頼度が変わり信頼度が高い 達との接し方は重要で彼女達との会話 人全員とデートができてしまう。彼女 何もないわけがない!花組の女の子六 となるのだが。女の子だらけの職場で にのって出撃する。戦闘はロボット対 出撃命令が出ると地下に降りロボット の日本が舞台なっている。 なる。戦闘はシミュレーションタイプ。 うのでロボット対妖術という戦いにも ロボットだけではなく、 らにこのロボットを動かすのには霊力 トで天海率いる悪の軍団戦うのだ。さ 維持部隊が蒸気機関を利用したロボッ が帝国華撃団という女の子だけで構成 を江戸時代に逆行させようと企むのだ (これらが悪役)が帝都を崩壊させ時代 バトラー)さて彼女達、善段はレビュ が必要なのだ。(ここらへんがオーラー トラーで、幻魔大戦かというと、まず された治安維持部隊。その部隊の中の った。それに対する為、設立されたの から蘇った、天海率いる徳川幕府残党 君はその花組に新しく配属される事 劇場で働いているが、その彼女達に 人が主役少女の「真宮寺さくら」だ。 そのころに黒之巣会という闇の世界 人公の真宮寺さくらの所属する治安 どこがパトレイバーで、オーラーバ 組、六人で構成された花組のうちの 敵は妖術も使

っていく。

プラスの魔



対応機種	メディア	定価	発売日 87/07/04		
PC880ISR	5"2D	7800			
PC9801M	5"2HD	7800	88/03/12		
PC9801UV	3, 5"HD	7800	88/03/12		
PC9801U	3, 5"DD	7800	88/03/19		
PC9801 F	5"2D	7800	88/03/19		
ΧI	5"2D	7800	88/04/15		
MSX2	3, 5 2DD	7800	89/04/15		
X6800	5"2HD	8700	90/12/21		

売されている。

まで数え切れないほどのタイトルが発 ソフトの数は、発売当初から今に至る

ソフトがこの「ラプラスの魔」だ。 そして記念すべき第一回に登場する いっそう幸せになってもらうのを

あったが、それは、言葉とビジュアル のがあった。それなりに恐く、 にゲームである必要性はないじゃない によるものであり、私はそれならば特 (視覚的効果)とサウンド(音響的効果) ムのテーマに「恐いゲーム」という この夏コンシュマー界を沸かせたゲ

> りとした重苦しい雰囲気が感じられる にして人々は口を聞きたがらなかった。 知った。そして男が聞き回る場所を耳 にぎわったこともあったのだが、なぜ 町外れに建つこの館は主人が失踪し そんな192×年の、ある寒い冬の日 ウェザートップ館のことだって? 見知らぬ東洋系の男の来訪を

98シリーズとその互換機だ。当然その

ルチェンジを繰り返しながらもソフト

最も日本で普及していて、モデ

の互換性を保っているのが、

物までいるという噂もある。 荒れ果てた無人の館と化し何か奇妙な そしてその東洋系の青年はその館の

方へ消えて行った。

すべてのソフトを起動させ遊ぶ事が出

このコーナーでは、そんな幸せな98

だけのスペックを持っていれば、その

ハードがソフト側の請求する

世間を騒がせた。しかし新たな手がか 達が死体になり発見されたのだ。 事件が起こった。館で遊んでいた子供 この事件はたちまち報道され それからしばらくして館で恐るべき が発見されないと、

知らなさそうなゲーム、などを紹介し

占くて最近のユーザーが

と呼ばれる者たちも。彼らは、 は潮の引くごとく消えていった…。 とともに。そして、ヘゴーストハンター〉 不気味な雰囲気

Homennalar daet

が必要なのだ。ゲーム的な恐さって何

ゲームである以上はゲーム的な恐さ

ラプラスの騒のタイトル画面すべてはここから始まった。



舞台となるニューカムの街。

州の一画にその街はあった。

紹介する「ラプラスの魔」だ

ことん楽しませてくれるソフトが今回

ームでしか演出できない面白さを、 しきない恐さのことさ。そしてそのゲ

■ラプラスの魔ストーリー

アメリカは東部、マサチューセッツ



年をとらすことで能力値が上下するおもしろいシステムだ。

呼び寄せられたような霊能者たち。 をねらうジャーナリスト、 殺された親に依頼された探偵や特ダネ 研究の成果

オリジナリティ溢れるシステム

まず作らなければならないのがプレ

る。交渉次第では、力強い味方を雇う 場にいる事もあれば、館にいる事もあ 何人もゲームの中に存在している。酒

とうぜんキャラクターはこの街で生

(もちろん遊びすぎて減る事もある) スキルに変化を起こす事が出来るのだ。

キャラクターは自分で作る以外にも

ンター達だ。ここで面白いのが、作った

イヤーキャラクターとなるゴーストハ

説明しよう。先ほどからスキルってな

りもする。カメラにも種類があり、 り失敗したり、カメラをぶっこわした 金が必要なのである。しかし、 活しなければならない。そのためには して売り飛ばす事により生計をたてる 得体の知れない物をカメラに納め、 がジャーナリストだ。彼らは館にいる にいるお化けが人間の使う通貨を持っ ているわけがない。そこで登場するの 次にハンターたちのスキルにつ 物は当然性能がよい。 SUWA スキルが低いとピンボケした RYOU DRR 幽霊屋敷「ウェザートップ館」ここは狂気で満ちている。

> 行するかだ。 内容は様々だ。銃を扱うスキル一つと と話をしたり、写真を撮ったりとその まな技能がある。武器を扱ったり、 とだ。そしてこのゲームには、さまざ から説明しよう。スキルとは技能のこ て訓練するか、 い。スキルを上げるには、お金を払っ これではいくらお金があっても足りな 簡単に暴発させたりして壊してしまう んだと思っていた人もいる思うが、今 告の銃だけにスキルが低いと 経験値を払って(?)修

最初は武器なんぞ買ってもしょうがな 最初は、敵を倒すどころか写真を撮っ 面白いのだ。なんといってもゲームの させてもらったが、これだけでもとて だ。その上大体ピンボケだし。従って て命からがら逃げ帰るのがやっとなの のシステムに加えて、このゲームは恐 ゲームというのだからオドロキだ。こ ってもらえるだろう。これで8年前の も考えられ良くできていることがわか さて、基本的なシステムを一部紹介

出するのは、 け恐いのだから。 礼)8色の色数と貧弱な音源でこれだ か分るまい。しかし、へっぽこい(失 そればかりは、 のは、このゲームが持つ雰囲気である。 飛ぶ全滅トラップが満載されているか 間かけて育てたパーティが一瞬で消し くて生存率50%ぐらいであるから強烈 ■7年目の続編 いこともお分りいただけるだろう。 んこれらの障害も恐いが、本当に恐い ら大変だ。どうだ恐いだろう。とうぜ だ。その上ゲームが進めば、 いのだ。まともに闘おうものなら、 ハードのスペックじゃな 残念ながらやった人し ゲームでの恐さを演

られたシステムを持つゲームだ。メデ されているテーブルトークRPG「ゴ とに設定が作られ、アスキーより発売 の魔」発売後に角川書店から出版され の魔剣」だ。このゲームは、 に発売されたのがこの「パラケルスス ーストハンターRPG」と並行して作 た原作(?)小説のキャラクターをも ラブラス発売から7年。 つまり去年 「ラプラス



One Het Ret en fei RYGのGAXテのシャ スケルトンの写真を持つ スケルトンの変質 たれない。

写真を売り、お金を儲ける。他にはないシステムだ。



パーティの最中に倒れる少女。事件はここから始まる。



ラプラスの魔から6年、ゴーストハンター達は再び集う。

パラケルススの魔剣 © 1994 H. Yasuda & Grop SNE © 1994 Humming Bird Soft

RYOU

いる。 が好きでたまらなかった人は、 れば目を通してみるのもいいだろう。 分かれるところであろう。 広がるラプラスワールド 次に紹介するのは、コンシュマー機 ーザープレンドリーな作りになって ゲーム自体のシステムは、遊び易く ラプラスの不親切さと理不尽さ 好みが

ナルを遊んだ人にも気軽に遊べるもの またオリジナルの要素も多数取り込ま RPGに比べれば、かなり辛口である トラップなどを排除し難易度を下げて てむちゃくちゃいい雰囲気をだしてい ものすごく良く作用している。 いるものの、 ておなじみの天本英世氏を起用してい レーションに仮面ライダー「死神博士」 「ラプラスの魔」だ。オープニングナ てある、PC エンジンに移植された 武器などのブレイクルールや全滅 パソコン版のイメージを壊さずに やはりその辺の盲導犬型

> 達がおり、そちらをフォローするのに Cには、小説に出てきたキャラクター も使える。 として勧められる1本だ。また、NP

されているのでそちらの方も興味があ アウト冒険文庫より同名の小説も発行

イアミックスで展開されており、

ログ

う人にはぜひともお勧めだ。 3Dダンジョンはちょっと……。 あるが、ラプラスはプレイしたいが、 ジチェンジした感のあるSFC版では Dから2Dに変わり、 から発売されている。 C版だが、こちらはBIC TOKAI また、一時は発売が危ぶまれたSF 移動シーンが3 がらりとイメー 3

作家達に引き継がれ、

神話としての体

クラフトの没後も沢山の彼を支持する 小説を生み出した。その神話は、ラヴ トは宇宙的な恐怖を描いたたくさんの 20~30年代に活躍したラヴクラフ 話を背景としたゲームがそれ。 創造したクトゥルフ(クトゥルー)神 P·Lovecraft)が小説の中で

は予習用として最適な1本だ。 レイしたいが、 いるので、「パラケルススの魔剣」をプ また、SFC版も小説を原作として 「ラプラスの魔」のプレ 小説も読んでない方に

世界観自体には元ネタ、 てきたラプラスだが、 実はラプラスにも原作が マイナーながらも好きなユーザーに メディアミックスに展開し 実はラプラスの つまり原作が



ジプシーの血を引くステラ。彼女を中心に話は展開。

戦闘シーン。敵がアニメーションする。

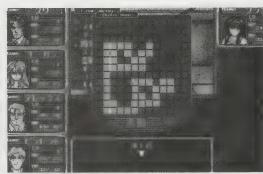


ある。

米国の作家H・P・ラヴクラフト(H

メモ帳画面。遊び易さを追求したシステムの改善が目立つ。

た。 錠の番号は573。 アジトで△中のついた



オートマッピングが加わった。 3 Dが苦手な人でも気軽に楽しめる。





かし熱狂的なファン達によりブームを 系が作られ、 マニアの間で静かな、 L

さらに好きになることだろう。 でみていただきたい。 きっとゲームが フ神話は知らないと言う人はぜひ読ん トゥルフ神話をモチーフにしたゲーム さて案外知られていないが、 ラプラスは知っているが、 結構発売されている。ここでは クトゥ このク

66

されていない。 る。3は残念ながらまだ邦訳版は発売 作となったシリーズだ。国内でもパソ ステーションで2がこのたび発売にな コンで三作、3DOで1と2。プレイ を迎えており、アメリカでは超ヒット ゲーム自体はポリゴンと2D映像に このゲームはすでにシリーズ3作目

を実際に自分がそこにいるような錯覚 の切り替えがすばらしく、見ている者 変わった形式だ。状況に合わせた視点 分だけ用意されていて見ていて楽しい もキャラが死ぬシュチュエーションの 隔で訪れる、とんでもない難易度のゲ 謎解きは信じられないほど難しく、ゲ よるアクションアドベンチャーという ームオーバーが3分に1回ぐらいの間 に陥らせるほどの演出がなされている。 ムではあるが、ゲームオーバー画面

はあるが、その分1つでも謎が解ける たしかにケタ違いに難しいゲームで

> はひたすらハマるゲームだ。(私は、ハ ととても嬉しくなるので、ハマるひと

中でも代表的な作品を紹介しよう。

■アローン・イン・ザ・ダーク

クバクもんのゲームなので、気の小さ 冗談抜きでとんでもなく恐く、 方には残念ながら、お勧めできない しかし、恐いという点においては、 心臓バ

仮面」というゲームがゴーストハンタ 最高に面白い。3DOでは、「黒き死の 売されている「ティラム・バラム」が ーシリーズとして売られている。 これらすべてが「ラヴクラフト」が パソコンでは、グローディアから発

高くてとてもじゃないが買える代物で 捜してみるのもいいだろう。 あらゆる出版社から沢山でているので る。クトウルフ関係の書籍は、 軽に本屋さんで買えるようになってい はなかったが、今では文庫にもなり気 たものだ。昔はラヴクラフトの本は、 作りだしたクトウルフ神話から始まっ テーブルトークでは、先ほど「ゴー ありと

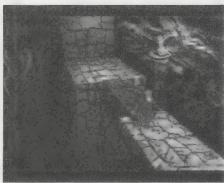
ストハンターRPG」を紹介したが、

題材にしたものなので、 ホビージャパンから発売されている るのも面白いだろう。 「クトゥルフの呼び声」はそのものを やり比べてみ

からも、 ったかな? この記事を見て少しでも 興味を持ってもらえれば幸いだ。これ 今回の「ラプラスの魔」はいかがだ どしどし8の面白いゲームを



DO版) アローン・イン・ザダーク2。



(画面は3



探偵仲間のストライカーを発見……。

あわれ、 ンビー。

ソンビに担がれ捨てられるカー

館。少しこぎれいになった、ウェザートップ

パソコン版を基にしている。

多少レイアウトが変わったが、MAPは



はアクションが多い ーでは謎解きがメインであったが、



うだったら編集部宛に遠慮なく申し出 回のように関連記事をばしばし書いて 待してくれ。そうでない人の為にも今 て欲しい。 ので、紹介して欲しいゲームがあるよ ようだったらぜひとも遊んで欲しい。 いくので自分の手の届くところにある 紹介していくので8ユーザーの人は期 また、リクエストなども受け付ける

第1回

大人のための「RPG」学入門

何を遊んでいいのかわからない大人の方。そんなあなた達のためのページがここにあります。さあ勇気を持 って最初の1歩を踏み出しましょう。 これからゲーム機をを購入しようかと思っている大人の方。とりあえず買ってはみたが何をどうしていいか、

梅崎隆夫

るゲーム 苦労が報れ

客マナーをマスターするために、延々 こと、とくにサービス業においては接 ールプレイとは、役割を演じ訓練する ごっこをするということである。 とシミユレーションと称する。お客様 ーム〉の略である。社会人にとってロ RPGとはヘロールプレイング・ゲ

ヤメチャ簡単に表現すると次のように いくらい膨大なモノがある。で、メチ 今日にあっては本1冊書いても足りな RPGの歴史をひもとけばいいのだが しちがう。いや大いにちがう。ならば ノなんだが、ここでいうRPGとは少 それもまあ一種のゲームのようなモ

労。が報われるゲーム」 「架空の世界に感情移入し、しかも、苦

らしいという感情を抱くようになる。 高ければ高いほど、そのゲームはすば てしまおう。そして、苦労、の度合いが 「苦労を金で買うゲーム」だと言いきっ 題は。苦労なのだ。そう、RPGとは りは、しばし忘れていただきたい。問 納得も得心もできない説明だとの怒

> ていただきたい の深さ』を検証するための伏線を考え であるが、これはただ今から "RPG 「マエセツは短く」は筆者のモットー ようこそ!RPGの世界へ。

う駒を進める大規模な将棋のようなゲ 苦しているのだが、テレビの画面には までの苦労はなんだったんだ!」状態 が……ではなくて、仕事が……である だが、ハマってハマって、これでもう えるという楽しみ=苦労がある)なん て、経験、を積んでキャラクターを鍛 クスのマップ上で、キャラクターとい ションRPG (SRPG 四角いヘッ されている。少し前に出たシミュレー 小説をワープロ画面に出して、四苦八 とっくに締切を過ぎている書き下ろし に陥ってしまったのである。 えているのだが、あまりにも理不尽な 実はもうすでに1回エンディングを迎 ーム。将棋と違うのは『戦闘』によっ 1週間膠着状態が続いている。ゲーム 〈魔神転生Ⅱ〉というゲームが写しだ (素晴らしい)仕掛に引っ掛かり、「今 たとえば筆者は、現在、本稿も含め

これがRPGをして、「ゲームの王

様」と称されるゆえんであろう。さら

クティクス・オウガンの発売日という 待っている。さらに……、明日は〈タ にやるべき〈聖剣伝説3〉が机の上で に、このゲームを終えたとしても、 試練の日々が続くのである。

発売を2ヶ月延期させた。どうだ、ま 旬以来、ヘフロントミッションン、ヘクロ 仕事が跡切れるということはなかった それでもトーキョーが無事だったため 飛ばすため(単なる言い訳だ)、2月下 のだが、地震で滅入った気持ちを吹き て、その仕事場はグチャグチャとなり いったか! ヤレンジすること)、書き下ろし小説の かもすべて2周=同じゲームに2度チ ト大戦〉を3連チャンでやり遂げ(し ノトリガーン、〈第4次スーパーロボッ であるが、ご存知の阪神大震災によっ 筆者は実は神戸市灘区に居住する者

時間も2時間もまったく同じ姿勢で画 面を見続けている。 に追い込むため、カスむ目をこすりな 稿を書いている方がマシ」という状況 ローラーをしっかりホールドして、10 だいたわけだが、筆者にしてみれば「原 RPG症候群の一端をかいま見ていた さて、僭越にも私ごとを例に上げて、 もはや手の一部と化したコント

> これが、苦労、でなくて、 何をもつ

は広いですぞ。上には上の世界がある ことを紹介しよう ニヤリとされているアナタ、世の中

ナタ、落肌する必要はありませんぞ。 「何が何だかよくわからなかった」

> た」アナタ、淡泊すぎますぞ。地私の タをトリコにすることを確約しよう。 これからの連載において、キッとアナ 喜びを教えて上げよう。 「何もそこまでやらなくてもと思っ

つきてしまった。お楽しみは来月に……。 と、いうわけで、今月はここで誌面が

〈聖剣伝説3〉(スクウェア)

イヤー自らが主役キャラをコントロー ト2以降はスーファミ版で発売。プレ ルできるアクションRPG (ARP パート1はゲームボーイ版で、パー





C SEGA

画面が大いに感情移入させる。 難しくない。快適な操作環境と美しい G)。アクションといっても、それほど

〈タクティクス・オウガ〉(クエスト)

操作環境となる新システムを採用。 トル〉の続編。前作は、なれるまでが 一苦労だが、なれてしまえば楽チンな 一昨年発売された

〈伝説のオウガバ 名

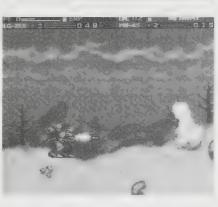
ので、悪しからず。 年は楽しめた。新作はまだやってない 上登場というとてつもないゲーム。半 前のあるキャラクターが1000体以





〈フロントミッション〉(スクウェア)

闘ロボットは好みがわかれたが、ゲー キャラクターと、横山宏の、濃い、戦 トで戦うSRPG。天野喜孝の『濃い』 登場キャラクターが操る戦闘ロボッ



TUBLI

には好きだ(画面はガンハザード) が飛び跳ねる。戦闘シーンは、個人的 トが銃(砲)を撃てば、 ム内容はめちゃめちゃハード。ロボッ 地面に『薬莢

〈第4次スーパーロボット大戦〉(バンプレスト)

男女計8名の主人公(ゲームオリジナ トはこのゲームのために新たに用意さ ないSRPG。しかも、主人公ロボッ 込んだ、マップ合計70を超える途方も とあらゆるロボットアニメのヒーロー れているが、これが2タイプあるため のロボットアニメのストーリーをブチ たち、ロボットたちが登場し、すべて ガンダム、マジンガー乙など、あり

> リゲーム。とにかくスゴイの一言。 最低でも2周してしまう、これぞハマ ル)とのコンビネーションを考えると、

…。 カラオケモードがデジタルになる そうな。 てる。もうすぐ新世代機へプレイステ ソングのカラオケモードまで用意され ーション〉ヴァージョンも発売とか… ゲームのオマケにロボットアニメ・

おしらせ

ったかな。ここで編集部よりお知 めの「RPG」学入門。いかがだ さて、梅崎隆夫先生の大人のた

軍よ、わからない事、人には聞け 悩み多きおじさんゲーマー予備

> の脱毛効果を促進させても知らな 送ってくれ。一人で悩んで頭の毛 のコーナー宛てにどしどし葉書を ないゲームの悩みなどあったらこ

見てくれたまえ。 あて先は募集の告知のページを

〈魔神転生Ⅱ〉(アトラス)

RPGヴァージョン。コンピューター たいへんスグれたゲームである。ゲー の思考時間がチョー長いことを除けば、 した、名作〈女神転生〉シリーズのS 後を引くRPGとしてすっかり定着

> を合体させて、さらにスゴイ悪魔を作 が後を引く ること。なにが出るかワカランところ ムの名物はメンバーとなった「悪魔」

〈クロノトリガー〉(スクウェア)

リオ、堀井雄。。ともにドラクエのメ 発売が遅れていると思ったら……。 インスタッフである。〈ドラクエVI〉の キャラクター・デザイン鳥山明。シナ

女性ファンに圧倒的な支持を得た(ゲ た、きわめてドラマ性の高いゲーム。 ームオンチのウチの娘までが、毎晩徹 「映画を超えたゲーム」とまで評され

> というスグれたアイデアが光った。 グに加えて、ゲームをクリアしたレベ これまでの1本道RPGの常識を破り 夜で頑張った)。ゲーム中盤以降はいつ ルでもう一度はじめからやりなおせる もちろん10を超えるマルチエンディン でもエンディングに突入可能という、

プレゼントのおしらせ

移植される事はもう知ってるか りつくせりで、なんと、4800円 が復活。通モードが追加!のいたれ な
っ
漫
才
デ
モ
が
復
活
。
練
習
モ
ー
ド て10月27日に発売予定だ。 「ぷよぷよ通」がセガサターンに

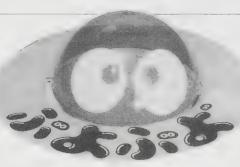
して、かわいい、ふよ、とサターン 今回は『ふよふよ通」の発売を記念 が、合体したそのの名も「ふよサタ •応募方法 プレゼントいたします。 ーン」をRPGFanの読者10名に

ターン」プレゼントRPGFan係 までご応募ください。 私患箱292号 (SW)「ぷよサ 1 0 3 91 ・応募宛て先 東京日本橋郵便局

を明記の上、下記までご応募くだ

名·年齡·職業 (学年)·電話番号

官製ハガキに郵便番号・住所・氏



これがぶりちーな「ぷよサターン」だ



際し、今回よりヴァーグ島開 た。よって腕に覚えのある者 た。よって腕に覚えのある者 は王城まで来て貰いたい。 インラット王国国民移住に





诸参加型誌上RPG

次号より堂々スタート!

イントラット王国の人口は増加の一途をた どり、新しい大陸に進出しようとする動きが 民衆の間に広がった。

それをうけて、国王のディクトーラ7世は、 遙か昔に滅びた国ヴァーグ島への進出を決意 する。しかし、現在のヴァーグは荒れ果てモ ンスターの蔓延る危険な島になっているため に、国王は冒険者を募ることにする。

あやしの座談会第1回

★オウムのバラノイア劇、地震の脅威、無能な政府・官僚、 バブルの残滓、なんとも理解不能な世の中。そんな放射線を いやおうなく浴びてしまった3人の若者たちが、ゲーム界の 王道であるRPGついて、語ってくれた。

GAMER'S SESSION



オデッセリアである。ごく僅かな知っ ている人以外は絶対知らない不遇の名 作である。みんなで探そう



暗いストーリーが好きである

・つまらないと思ったRPG ●好きなゲームのジャンルは ・最近印象に残ったゲーム デセリア

2、ヴァンパイアハン バレンツ、ネクロノミコン、オウインクルスター、アンビヴィ スドラゴンナイト ンクエストア ひとつあげるならRPG K·O·FB、分裂守護神上 FFV, DQV, ワースワー

デッセリアは、毎回素晴らしい。は初心に帰るべきだと思う。オは初心に帰るべきだと思う。オ 何かひとことお願いします

も初めて地下帝国に足を踏み入れたときはか なりの進歩だと思います。そして何と言って にはいなかった)会話ができ、 (『1』ではなかった)、人がいて(人すら『1」 ライメント(性格)が変わること、町があり になったこと。キャラクターの行動によりア た)、キャラクターの成長の仕方を選べるよう るようになったこと(『1』では魔法がなかっ なかったのに比べて『2』では、魔法が使え ベルを上げ、 なり感動しました」 人々の対応が違うのですよ。これだけでもか しかもキャラクターのそのときの性格により 「最初の『ハイドライド』が敵を倒してレ 迷を解くという2つの要素しか 買い物ができ

-なぜですか?

上より広かったのです」 終わりだと思い、入った迷宮の総面積が、 かったにもかかわらず、ここをクリアすれば D「広さですね。地上ですら『1』の数倍広 地

溢れたハイドライド2 ライン謎解きの魅力に

DRR

始めさせていただきたいと思います。よろし くお願い致します。 -それでは第1回RPGFan座談会を

一同「よろしくお願い致します」

●面白いと思ったRPG

イドライド~、W-ZARDRラゴン、ティラム・バラム、ハ

Y1と5、闘神都市2、ドラゴ

と
2、パソコン版エメラルドド

・初めて遊んだRPG

ハイドライド

初めて遊んだゲーム RPG歴

マリオブラザーズ

と、そう思った理由を聞かせてください。 と思います。ではDRRさん、 いますので、その理由について聞いてみたい ていただいたアンケートに答えていただいて 皆様にはあらかじめこちらで用意させ 面白いRPG

ってもシステム面での飛躍的な向上ですね」 のですよ。面白いと思った理由は、なんとい が初めて遊んだRPGが『ハイドライド』な だタイトルは『ハイドライド2』で、僕自身 RPGに挙げたタイトルの中で一番昔に遊ん DRR(以下D)「そうですねえ、おもしろい 具体的に言うとう

りがありましたからね。マップが広いだけで ーなるほど。昔のメディアは、容量に限

ました。 も十分ゲームのウリになっていた時期もあり

忘れてはならないのが、お坊さんとのボクシ D「それに『ハイドライド2』を語るときに ングです」

売「お坊さんとのボクシング? なんですか

うイベントがあったのです」 てそこのお坊さんとボクシシングをするとい

「何ですかそれは(笑い)」

亮

リイ』なのですけれど。 う、難易度の設定がすばらしかったですね。 が多かったのですが、『2』ではかなり難しい での謎解きは、非常に不親切で理不尽なもの D「真面目にいえば、非常に解きごたえのあ 常に不親切で理不尽なものですけど(笑い)」 もっとも、それすら今のゲームと比べたら非 ものの、がんばれば解けないことはないとい る謎解きが満載されていたことですね。『1』 で、次にあげられたのは『ウィザード

要があるんだって感じですね」 D「これは面白いも何も、今さら何を言う必

はなぜプレイしていないのですか 『1』と『5』とありますが、『2』~『4

金がなかったのですよ。でも『1』は中学3 D「当時は中学生でして、 ひたすらビンボ でしたから。やりたくないんじゃなくて、お

あれだけのものをストーリーの中で、ああい とは次元の違うものでしたね。まずビジュア 回り始めていた頃なんですけど、そんなもの D「そうですね、その頃はすでにファミコン これは…。 でよく言われる盲導大型RPGが、 ルシーン。今では常識になってますが、当時 大量に出

D「能力値を上げる修行の中に、

寺院に行っ

年間楽々遊べましたけど」 と、そのワールドの中での自由度がすばらし いゲームが2本続いて、次に挙げられている ー『ハイドライド』、『ウィザードリィ』

のが『エメラルドドラゴン』なのですけが、

う使い方をしたことが評価できますね。それ

すら長かったこと」 シナリオがしっかりしていたこと、ひた

- それは重要なことなのですかっ

買ってきたRPGがどんなに面白くても、 D らいは く遊べなきゃどうしようもなかったのですよ。 せめて次のソフトを買うお金が貯まるまでく 「当然です。この頃も中学生でしたから、

イラムバラム」。 「そして同メーカーの作品である『テ

トゥルフ物のゲームがあるんですか?」 D「これもだいたい同じ理由ですね。僕はク **亮**「クトゥルフなら私も読んでますけど、 トウルフネタが好きですら。『ダイナソア』が 諏訪(以下諏) 好きなのも暗いの大好きだからです」 「僕も読んでます」

しまいましたね。 同「なんですか、それは(笑い)」

なんか、とんでもない方々が集まって

D「はい」 ゲームが、ドラクエIVですか。 すが……おっと、ありましたコンシューマ・ -DRRさんはパソコンゲームばかりで

D「ダメってわけではありませんけど…、 っ、Vは絶対ダメですけど」 ΙĮ Πĺ Vはダメなんですか? あ

IVなのですか。」 ―その理由は後でうかがうとして、なぜ

ことや、AIによるバトルなど、ドラゴンク 僕は好きでした(笑い)」 らしい。ついでにみんなが嫌がるクリフトは が気に入りました。何といっても音楽がすば エストとして新しい方向に進もうとしたこと D「章分けというオムニバス方式を採用した

ユーマ・ゲームですね。 - 最後に『オデッセリア」。これもコンシ

ても一般受けを少しも狙っていないところで D「このゲームのいいところは、なんといっ あと個人的に歴史が好きなので」 それでいてストーリーがしっかりして ありがとうございました。

次世代機 (SS) では絶対出ないかもし れないSEGAの看板だった(過去形) 初心者が最初にやるタイトルと



女性だってゲー -**LI** ●面白いと思ったRPG ・つまらないと思ったRPG ●初めて遊んだゲーム

ってないので今のところありま

そんなにたくさんゲームをや

ズ、ダンジョンマスター ターシリーズ、女神転生シリー

・好きなゲームのジャンルは ●何かひとことお願いします ●最近で印象に残ったゲーム りとスジの通った1つのストー うゲームが多いですが、きっち ーチャファイター2 ソーでエンディングまでを楽し FFM、かまいたちの夜、 最近マルチエンディングとい ンルを問わず) 15

ダンジョンマスターは 女性が好むゲームだ

んでいただいたのですが、まず『ファンタシ あまり数をプレイしていないという中から選 ースター』シリーズ。 では次に亮さん。ゲームを初めてから

●初めて遊んだRPG

覚えていない

上歷 秘密

亮

約4年 約4年

ファンタシースター

たのがこのシリーズでした」 を見ていて面白そうだなーと思ってやってみ **亮**「弟が親に買ってもらって、遊んでいたの

それ以前はゲームは?

「やったことなかったです」

D「ゲームセンターでインベーダーゲームと

亮「それすらないです」

亮「ありません(笑い)」 **諏**「場末の旅館の、片隅にあるゲーム台でと やった事はなかったわけですね」 では、TVゲームの存在は知っていた

「1」から 「4」までですか」 話を元に戻します。シリーズというと めるRPGをやりたいです。

亮「そうですね」

亮「はいそうです」 ークリアは全部?

けど た。でも、結局全部エンディングは見ました 亮「いえ、『3』は途中で諦めてしまいまし

(笑い)」 たと…。 売「弟がクリアした画面を見ちゃったんです 諏「えっ、クリアしてないのに何で?」 ―では、初めてやったものとして楽しめ

ンで苦労しましたけど」 亮「はい。『1』なんていきなり3Dダンジョ

亮「やっていません」 以前のものは?」 -で次が『FFV』とありますが、『V』

D「ちなみに『ドラゴンクエスト』は?」

亮「『V』だけです。」

は入っていませんね。 -具体的にいうと?

D

思いました」 二股かけたりしちゃいけないのではないかと ところのあの人に求婚しなければならないと かというと、主人公が2人目の選択肢である の方に書いたのですけど、何が納得できない いうところですね。真面目なはずの主人公が

からかな、『ファンタシースター』の」 売「そうそう、

私にとっては

2番煎じだった

扱ったものとしてですか。

諏「昔からみてもRPGの中で結婚をテーマ として取り上げるということは、ほとんどな いですよね

死「それと、主人公が身動きできなくなった 与えていること自体が、まずなかった」

ヤラクターでプレイしたいですよね」 ですね。どうせなら最初から最後まで同じキ とき、子供を操作するのも納得できなかった

にいきましょう」(笑い) ―その通りです。次は『女神転生』シリ

きですね。」 **亮**「はい。やはり交渉により悪魔を仲間にす 独特の世界観が好

諏「オカルトとか好きな人は、ハマりますよ

「何というか、なじめなかったんです」 『FFV』は入っているのにドラクエ

「具体的にですか、うーん…」

「はーい」 ーどうぞ。

「僕は『ドラクエV』はつまらないゲーム

-ゲームの中に結婚というテーマを取り

「そうです」

D「そもそもキャラクターに最初から性格を

けでクリアしましたけど」 要ないのにも腹が立ちましたね。僕は人間だ D「賛成。あと戦闘するにあたって人間が必

諏「はいはい、後つかえてるし、このまま話 し続けると何が飛び出すかわからないから先

ること、悪魔同士の合成、 ーズですね。

> 亮「ハハハ」 D「ラブクラフトとか読んでますしね」

-そして最後に、『ダンジョンマスター

D「ええっ。ドラクエやFFから入った人間

諏「3D、大丈夫なのですか?」 って3Dを嫌がる傾向があるのに」

D「不思議なことに『ダンジョンマスター』 って女性が好むゲームなのですよね」 ったし、ガイド本さえあれば」 「ぜんぜん。最初にやったゲームがそうだ

くらいには上げるって話ですね」 諏「やったことがある人は、必ずBEST3

せたり、 ですね。お水を飲ませたり、食べ物を食べさ **亮**「一人一人の面倒をみるのがすごく面白い の声を聞いてみましょう。 - どういうところが面白いのか女性の牛 眠らせたり、世話をするのがいいの

諏「いいな、僕も世話して欲しい」(笑い) それ以外にはっ

守っていれば基本的に何をやってもいいとこ ろとか」 **亮**「自由度が高いのもいいですね。重量さえ

SLGの要素が強い RPGならやりたり

します。 では3人目、 諏訪さんにお願い

うことで闘っている。それが最近の某有名R もこちらと同じ、相手を殺して生き残るとい ませんね。そもそも戦闘というものは相手を にしたゲームだと、そもそも遊ぶ気すら起き べるくらいじゃなきゃ好きにはなれない。で 戦闘がしっかりしていないと面白いと思わな すから、戦闘を簡略化して誰でも遊べるよう 殺して自分が生き残るってことでしょ。相手 諏「俺はそもそもSLGが大好きなんですよ。 いのです。RPGは、戦闘シーンだけでも遊 ですからRPGは戦略的要素が高いもので、

戦いのリアリティを追求する

●つまらないと思った RPG

ロー、ミネルバトンサーガ ズ、ラプラスの魔、レンタヒー 除くドラゴンスレイヤーシリー ハイドライドシリーズ、英雄を

ました。では、内容で好きなところはどこで

-ゲームそのものが好きな理由はわかり

・面白いと思ったRPG

ファーストクイーンシリーズ

●初めて遊んだRPG

WIZ

パソコンなら黄金の墓

●初めて遊んだゲーム

RPG歴

・何かひとことお願いします ●好きなゲームのジャンルは ●最近印象に残ったゲーム ヨンRPGがやりたいなあ。 も楽しめるほどのシミュレーシ 純な物が多い。SLGファンで 白いと思うが、SLG部分が単 シャドウラン シミュレーションRPGは面

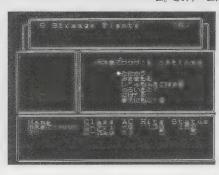
諏

「リアルタイムだと、ヨーイドンで始まっ

おかしい点というと?

患者と、拒絶患者の続出の患者製造ケ このゲームに医者はいない。

言わずと知れたウィザードリィ。



するRPGがやりたいと思うのです。で、そ のデータが膨大であり、戦術、戦略を必要と 諏「そもそもSLGが好きな僕は、ゲーム内 れ考えるとこれしかないんですよ」 『ファーストクイーン』シリーズは…。 ではその好きなゲームに上がっている

あり、 端じゃない。そもそも国と国との闘いですか ないものです。当然1人では歯が立たないの 行くという、ストーリー自体はどうってこと とんでもないゲームですね」 とその一人一人に名前があり、ステータスが 単位の部隊を運営するんですよ。しかもなん で道中仲間を募るんですけど、その人数が半 諏「悪い国の女王を、善い国の王子が倒しに 4人5人のパーティではなく、 「どんなゲームなんですか?」 武器を持たせられる。冷静に考えると 100人

· 性别前

年齢

てるということがいえると思う」 普通に考えておかしい点をすべてクリアー. ルタイムが好きな理由に、ターン制について う。あたりまえのことですけど、これがター まればワーッとみんなが一斉に動きだして戦 ン制ならばこうはいかないですからね。リア ルタイム制であるという点ですね。戦闘が始 諏「挙げればきりないのですけど、まずリア

戦闘には、常に生と死の緊張感がつきまとわ ないと、やっててシビれない」 りのキャラクターに、レベルを上げさせるた …そんなもの倒して強くなれるのならば、世 こともあろうに逃げずに襲いかかってくるし な〇ライムのような敵が出てくる。おまけに、 めだけに存在している敵は僕はいらないな。 界中勇者だらけですよ。ゲームを始めたばか くれといわんばかりに、レベル1のプレイヤ PGの類は、最初に町の外に出ると、倒して ーキャラクターにすらまともに闘えないよう 今度は相手が動いてって感じでしょ。現実で 制ですとどちらかが動き、行動し終わったら て双方同時に動き出しますよね。でもターン

そういう所で成り立たせているものでもある いのも説明つくんじゃないかな。RPGって ベルに強かったら、満足に戦わせてもらえな D「でもその1人が、それこそ神話の英雄レ

を解消していたところが好きだな」 のゲームはターン制にあるシステム的な疑問 ムのゲームがそうってわけじゃないけど、こ な線だと思うんだよね。すべてのリアルタイ ラ設定が、魔法的要素が絡んでいない普通の れるとさすがにどうしようもなくなる。キャ 蹴散らすけど。でも6人以上に密集して囲ま 諏「まあね。このゲームでもそういったレベ 人間ならどんなに強くてもそのぐらいが妥当 ルのキャラクターは、平気で3~4人ぐらい

を覚えている。そのキャラが、スクロールし になってから死んだ奴なんて、しっかり名前 結構覚えてるのですよ。特にレベル10ぐらい るのですが、100人200人の単位なのに 仲間にしたキャラクターすべてのリストが出 諏「システム以外だと、なんといってもエン イングですね。自分がゲームを解くまでに - このゲームについて他にありますか?

間サイズならば1回倒せばおしまいって気も なこと現実には絶対ありませんよ。相手が人 き終わるまでボーっとしてるわけです。そん にもかかわらず、ターン制だと最初に攻撃し かぎり絶対5人の方が有利なはずなのですよ。 りますが、関取1人と園児5人とかでもない それにRPGでは5人対1人という戦闘もあ あるし、殴られ続けることもあるわけです。 方動いていて、一方が殴り続けることだって し今度は……何てことはありません。常に双 動いたから全度はお前の番だ『うおっ』、よー にしたって、まず僕が殴るぞ『おりや』僕は はちょっと考えにくいですよね。子供の喧嘩 するし…」 仲間4人と敵一人の計5人が動

D「ゲームやってまで現実性求めるなんて最 はるかに現実的で僕は好きですね」 手に愛だ、平和だっていって終わるものより 的に戦死の方が多かったけど。そうだね、下 ラーっと並ぶ。最初にクリアしたときは圧倒 なっている。リストには生還とか戦死とかズ わけですが、その消息もここでわかるように すごく感動しましたよ。こんなゲームだから かかんとかの戦場にて戦死』」とか出てくる。 てくるリスト画面の中に『レベル10 戦闘中に行方不明になる輩も出てくる なんと

「うるさい (笑い)」

すけど ―それ以外の、面白いと思ったゲームで

たような設定がよかった」 からね。あと『レンタヒーロー』、これは狂 のです。やはり戦闘シーンがビジュアルとし バトンサーガ」、これも戦闘がリアルタイムも スの魔」、僕もクトゥルフ大好きです。『ミネル **諏「『ハイドライド』は同じ理由です。『ラプラ** て見えていると何が起きても説得力あります

ー』シリーズとありますけど。 -他に、英雄を除く『ドラゴンスレイヤ

リーズ物だからって前のシステムに少し新し れもが、すごく凝った作りになっていて…シ く違うゲームだったのですよ、これ。そのど 諏「シリーズ物なのに、毎回ぜんぜんまった カーには見習ってほしいな」 いシステムをつけ加えて同じ物売ってるメー

るだけで楽しかった 最初はゲームをやって

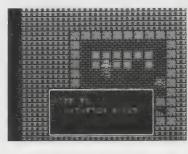
行ってみましょう。 思ったRPGです、 では次に進みましょう。つまらないと 順番を変えて売さんから

諏「はーい」 ないので、今のところはないのですけど」 亮「いままでそんなに沢山はゲームをやって -なんです。

あやしの座談会



妖しげなキャラクター達が魅力のヴァ パイア。 DRRのお気に入りである。



発売日には、量販店前が、ロシアのマーケッ ト状態になる。

言わずと知れたドラゴンクエスト。こいつの

亮「そうなんですか?」

だ!このクソゲーは!ってこと、しょっちゅ いたゲームを、今改めて遊んでみると、なん **諏**「昔、面白いなこのゲームと思って遊んで

操作していること自体が面白かったのでしょ 諏「要するにゲームをやり、キャラクターを 一つぎは、DRRさん。『ドラクエV』に

関しては先ほど聞きましたので、『FFV』を

面白くないと思う理由は?

展開が全然好きになれなくて、すぐにやめて 実は。『オデッセリア』を終わってすぐにやり しまったのです」 始めたのですけど、一般受けを狙いまくった D「正直いうとあまりやってないんですよ、

諏「うーん僕は立場的にスクウェアとかエニ なんですか? -では、諏訪さん。この「山ほど」って

ックスとかに、個人的な好みで喧嘩売れない

のを感じているはずだと思うんですよ。ただ に夢中になってますね。確かに」 ワーッとかいって喜んだり…ゲームそのもの りませんでした?」 ゲームやってるだけで、なんとなく面白くあ をプレイしていること自体に面白さというも ムを初めてやる人には、そのやっているゲー 諏「僕自身思ってることなのですけど、ゲー ムの面白いつまらないの要素以外に、 「思いますね。落とし穴とかに落ちても、

諏「僕とかDRRくらいに、5年、 ームしている人間は、もう感じないんですけ 10年もゲ

対しては面白さを感じなくなっているから、 D「そう。ゲームをプレイするということに よ。残念なことだけど」 調一だからそのうちに亮さんにも、つまらな ゲームの本質的な面白さしか感じない」 いと思うゲームは、山ほど出てくるはずです

一同「間違いなく!」

から、シャドウばかりレベルを上げて遊んで ドウの為だけにこのゲームやってました。だ 売「私、シャドウが好きだったんです。 シャ いました

ー『かまいたちの夜』は?

っていますけど (笑い)」 D「僕は、一般ユーザーとして既に売りまく

D「面白いではなく印象に残ったゲームです なんですけど、 DRRさん。

よわ

ーそうです。

感じていますから」 格闘ゲームはコミュニケーションの一つだと ー』はインパクトがありました。最近の対戦 D『K・O・F'9』と『ヴァンパイアハンタ

D

でもいいなら『シャドウラン』」 「最近はほとんどないですね。

きということで、 クラフトも好きだけど、F・K・デックも好 諏「リアルタイムですから(笑い)。あとラヴ 世界設定がサイバーパンク

夜』ですか。

諏「女の子は『FFV』好きだよね。」

しいですよね」 れができれば、どんなゲームでもやってて楽 諏「そうだね。キャラクターに対して思い入

して、何が起こるか期待させてくれるのです 売「弟切草と同じで選択肢が変わってきたり

最近遊んだ中で、印象に残ったゲーム

- それ以外のゲームは9

「暗いのが好きだから」 -諏訪さんは?

だから」

亮「そうですね」

丰

理由は? ちょっと前 諏「徹底してますね」

売さんは?

売さんは、『FFVI』と『かまいたちの

諏

ヤラが好きなのも理由の1つですよ」 D「僕が『オデッセリア』を好きなのも、

らなければいけないと思うのですだけね」 D「まったく同感です」 諏「うーん。そういう展開は、RPGこそや

なる雑誌をめざして RPGライフの指針と

ずDRRさん。 ームとその理由を挙げてもらいましょう。 -それでは最後に、好きなジャンルのゲ ま

D「一つ上げるならRPGです」

ロ「アドベンチャー」 諏「2つ上げるなら?」

諏「要するに、ストーリー ものが好きなので

D「つけ加えるならば、 暗い話が好きですね

ちょっと・・・」 亮「私もRPGですね。 できないんですよ。アクションとかは下手で ٤ いうよりは他が

-諏訪さんは…。

SLG

D「そちらも徹底してる」

の方が上なんだよね 諏「RPGも好きなんだけど、

なぜですか?

「人と対戦して競えるという点ですね」 何をどうまとめていいのかわかりませ

諏「基本的に、みんなRPGが好きなわけだ んが、まとめましょう。

D「そうだね、もっと好きになるために面白 亮「いいんじゃないですか?」 イするってことで…」 いゲームを求めて、これからもRPGをプレ

諏「しっかりオチがつきましたね が、このRPGFanなのです。 RPGライフのお手伝いをさせていただくの そうですね。そして、そのみなさんの

END

て、その役を演じ クターになりきっ でゲームのキャラ RPGとは、 自分

肢のあるゲームもRPGと言われて れなくなり、聞かなくなっています てすから中には、シューティングゲ いました。これらは最近では特筆さ 人、告は成長していくゲーム、選択 ームにも、RPGと表記されたもの 「役を演じるゲーム」となるのです ームの略でおおよそに意訳すると ロールプレイングゲ といっています。

されたためにRPGがマクロな意味 もありました。 それが複数のメディア(テレビゲ ムや、ボードゲーム他)でプレイ

製品にそれは存在していないのです 相反するものだから結果、 RPGの柔軟なシステムスタイルに そのシステムスタイルの硬派さが、 ングゲームは敵を射ち倒すゲームで のはよく聞きます。が、シューティ Gとか、アクションRPGとか言う いからです。シミュレーションRP のという言い方は、シューティング く融合しているものが存在していな ゲームとRPGの各システムが上手 シューティングゲームではないも 今までの

を持つようになってしまいました。 うなら、敵を倒し、経験値を得、 現在のテレビゲーム界で言

ベルアップしていきシューティング

ゲームではないものを一般にRPG

われます。

た空間、 迷宮、空中であろうと上壁に囲まれ てはダンジョンとは地下に存在する さて意味の変わってしまったいま 迷路をダンジョンと言って

RPGっていっなんですか? 僕に もできますか? 教えて。

ジョンって何で

なにかとても恐いところ しいんですけど、大丈夫で ょうか。ロープレやる時は必ず通らなきゃいけないらし いんですけど。

などと呼ばれる。 ョン。一方、洞窟 で読むと、ダンジ ダンジョン。英語

ドラクエや下。下のダンジョンとは

の無い迷路を上から見ているような

また、3Dダンジョンとは、

直訳は城のなかにある上牢の事です が上壁の地下迷路であったなどと思 冒険を始めたから、冒険のステージ ンタジー冒険家が、城の地下牢から りとは言えませんが、おそらくファ わってしまったかと言うと、はっき ではどうしてこのように意味が変 迷路と思われていますが ダンジョンとは

たりします。

ます。君も変なダンジョンに入らな

ぎと新しいダンジョンが登場してい

「ダンジョンキッド」など、つぎつ

ダンジョン」「ダンジョンマスター」

もいろいろな種類があり、「ディープ

るくらいです。また、ダンジョンに

プレにあらず」と言うことわざもあ

つきもので、「ダンジョンなくばロー

いまやダンジョンはロープレには

ダンジョンを3Dダンジョンと言っ にパースがつき奥行きが感じられる 面のみが眼前に表示され、メそれら 違い、キャラクターの向いている画

> ら先、いったいどんなダンジョンが いように、注意が必要です。これか 出てくるんでしょうかねえ。

RPGの「イベント」 て何ですか?

Cってなあ 怖い人なん ですか?

とです。 要するに、 りかかる災難のこ キャラクターに降 トっていうのは、

ラクターと会ったときや、ストーリ の事件のことです。 とです。たいてい最初に重要なキャ い。要するに、なにかキャラクター った時に、起こる出来事、事件のこ に問題が起こったときに起こる一連 ゲーム中において、ある条件が揃 上の分岐点などで起こることが多

ームの解説書って、 チャゴチャしてい

択できるのです。まあ、一種の記憶 ていく。この歌詞をプレイヤーが選 歌詞を間違えないように舞台を昇っ

ームのようなものですね。

のシーンなんかが有名なイベントで

たとえば、F・FVIだと、オペラ座

す。ヒロインがオペラ歌手に扮して、

クターのことです。 NPCとは、

忘れドラクエや、F・Fを考えて下 無いという事)それでいてこちらの の設定がメインキャラと比べて遜色 味方等プレイヤーが操作できる者に さい)の中に出てきて主人公、その ム内ではNPCといいます。 相当する存在があり(キャラクター プレイヤーの担当していないキャラ ラクターの略でその意味はそのとう 意志には関係しない独自の行動が決 例を上げればRPG (前答の文は ノンプレイヤーキャ

仲間だけど操作で クターの略です。 プレイヤーキャラ NPCとは、

定されているものを特にテレビゲー

ム内ではNPCと言います。

きないのです。

後をついてきて、火を吐いたり、か

とはできませんが、いつも主人公の

いきなり殺しちゃだめですからね。

し掛けるときは、まずあいさつから

ど、重要な存在になっています。話

けっこうたよりになるのですが、そ みついたりしてきます。戦闘の時は

れ以外では、言うことを聞いてくれ

ラゴンは、プレイヤーが操作するこ

ビヨンド』には、スタイナーという

今号でも紹介した『ビヨンド・ザ

NPCが登場します。このベビード

身の性格を感じられるところがウケ うことをきくペットとは違って、生 あるかも。でもNPCは、何でも言 ないのでけっこうイヤになることも では、NPCとの会話がゲームを進 ているんじゃないかと思います。 RPGの老舗「ウィザードリィ」

か? 皆と違って、

て読みにくいけど、いったい

どこから読めばいいんです

ですからパソコンの世界では、 からこそ、攻略本などがよく売れた ルがなくてもプレイできる、 てはと思えるほど、ひどい作りです ルなど、まともに読む人がいないの りするのです。パソコンのマニュア 容になってしまっているのです。だ にとっては、ちんぷんかんぷんの内 っています。つまり、わからない人 アル自体が読み物になってきてしま アルの存在価値がなくなり、マニュ ています。しかし、そのためマニュ アルレスのゲームもけっこう出てき 税切になってきています。マニュア マニュ

のマニュアルに比 るけど、パソコン 読みにくいのもあ

べたら、はるかに

ゲーム自体がかなり ましです。

> 歪んだ世界なのです。 ということが言えるかもしれません 「読んだらやるな、やるなら読むな」 ゲームのマニュアルに関しては

本が飛ぶように売れます。

会話して情報を集めたり、アイテム めるうえで大きな部分を占めていま を買ったりしないと先に進めないほ す。たとえば、NPCのオッサンと

す。そんな時は、セーブデータをひ の奪い合いになることも予想されま とりひとつづつ使うのがおすすめ。 ゲーム好きの家族の場合、 気になる点は山ほどあります。また どうやって倒してるのかな」など、 のです。「おれのパーティーはこうだ だからこそ逆に他人がどういうプレ けど、あいつのはどんなパーティー イをしているのかが気になるものな です。それこそ干差万別なのですが レイの仕方がまったく違うのが特徴 しても倒せないんだけど、他の人は だ」と言ってみたり、「あの敵がどう RPGというのは、人によってプ

自分だけの冒険を邪魔

の面白さ、

カセット

RPGを何人かで 楽しみたいのです が、何か方法はあります か?

するようにすれば り1個ずつセーブ セーブが複数でき るゲームは、ひと

それこそがRPGをみんなで楽しむ ということなのではないでしょうか む、ということはあるはずです。実は、

応援します。

セットの奪い合いは解決しないよう されずにすみそうですね。(でも、

も弾みます。

「今レベルいくつ?」

者だけが持つ奇妙な連帯感が人を包 ぶことはできなくても、町で、学校 のは冗談ですが、実際に、一緒に遊 手の首をはねましょう。……という ケンカに巻き込まれたら、手刀で相 ベルを確認しましょう。また、もし 達がいると、道で会ったときの会話 て、RPGの、同じ冒険を共有した というのと同じで、まずは相手のレ これがRPGファンの挨拶です。芸 そしてやはり、RPGが好きな友 RPGをこれから やってみたいんで すけど、どれをやったら

いいですか?

「おはようございます」



うジャンル自体が別のジャ それは、RPGの持つ本来 リアした初級ロープレファ ンルと融合しつつあります がお薦めです。 ならば「ウィザードリイ」 ク」、身を切るような緊張感 もっと難易度を追求したけ ンには、もう無限の道が開 ミュレーション好きには ース」シリーズ。そしてシ ョン派の人には、やはり「イ ンジョンマスター」。アクシ に身をさらしたければ、「ダ れば、「マイトアンドマジッ かれています。原点に帰る 「ジャストブリード」など 「ファイアーエムブレム」 このように、RPGとい

それがRPGだ。 で見つけるのだ。 く答えはない。そ この質問に納得い

はシリーズ最高作との呼び声高く、 ロープレです。特に「ドラクエII」 らキリまであります。「ウィザードリ ずプレイして欲しい名作です。 ロープレファンの読者には、人残ら 人にすすめられる、ロープレの中の さ、ともに最高峰のRPGです。万 り「ドラクエ」。分かりやすさ、面白 レははじめて」と言う人には、やは RPGが用意されています。「ロープ イ」から「F・F」まで、年齢、性 RPGといっても、まさにピンか 行動様式に合わせてさまざまな そして「ドラクエ」をク ろそうだ、と思っているユーザーを からRPGをやってみたい、おもし ます。「ロープレファン」では、これ

を待つてま

ムの中でも奥の深さがあるだけに、 構特殊な専門用語がありますね。用語だけでなく

<宛て先>

〒160 新宿区新宿1-3-5 新進ビル302 RPGFan「Q&A」係

ば、それこそがRPGであると思い 自身もまた何かを感じ取ってくれ レイすることを通して、プレイヤー 成長しないドラマなど、なんの面白 それは、RPGが、プレイヤー自身 クターになりきって、 みもないのではないでしょうか。プ が作り出すドラマだと考えるからで とって重要であると考えています。 他のジャンルでも積極的に取り入れ がしているかのように冒険する」と す。主人公が、目的を達成した後に ターの「成長」の要素も、RPGに ていった結果であり、RPGの面白 さを証明することでもあります。 いう、いわばゲーム本来の面白さを 「ロープレファン」では、キャラク

アダルトゲームはやっぱりオイシいぞ

はよく、中学に上がった時には、優等

自慢ではないが、小学生の頃から成績

会と言えば、折り目正しい人々が、 景が私を待ち受けていた。普通、

私は、S県のとある町で生まれた。

ていたらしい。そんな私は周囲の期待 生としてそれなりに学校もチェックし

トラヴォックスをガンガンかけ、 が相場である。しかしそこでは、ウル り目ただしく仕事をしているというの

高校に入学した。そこでも半年くらい はないが市で一番の進学校と言われる どおり、優等生として成長し、自慢で

と騒いでいる女生徒たち、そして将棋

人であやとりをしながらきゃあきゃあ てふんぞり返っている生徒会長と、一

に興じている、60年代を思わせるフォ

ク青年たちが、異様な熱気を発散し

はいわゆる優等生で過ごしていた。そ

れ以外の生き方を知らなかったのだ。

そんなある日、私の人生に重大な転機

やパソコン (PC-98) ゲームの半数 るのだ。 中にも表と裏がある。そして、ゲーム のことである。 以上を占めるという、アダルトゲーム に」とかそういうものではなくて、今 売ります」とか「素敵な恋人があなた たことがあるはずだ。それは「生写真 ならば、けっこう恥ずかしい広告を見 の世界にも同じように表と裏が存在す ゲーム雑誌を読んだことがあるもの

アダルトゲームのことをとやかく言

オン・ザ・クロスロード

ぜなら、かくある数年前の自分自身が 仕事をしている女性たちを差別的な目 う人もいることはいるが、それは夜の ない。アダルトゲームの広告を見て、 海ならいざ知らず、われわれ俗人が性 そうだったからである。 分に嘘をついていると言いきれる。な ねえぜ」と言う人たちは、どこかで自 欲を完全に克服することなどできはし もよろしくないことである。釈尊や空 で見るのとまったく同じことで、とて 「ケッ、こんなもんやる奴の気が知れ

コインに表と裏があるように、世の

■大人の愉しみ

・アダル

トのめざめ

なかった。彼の話は単純に面白く、 たのに、その時はまだ気がついてはい に含まれた知的な「毒」に冒されてい かし彼と話しているうちに、彼の言葉 もしろい奴」というだけであった。 張本人なのである。 が、私の生き方を正反対に変えさせた れながらも、M山に紹介されその部屋 ていた。私はその雰囲気に半ば圧倒さ へと入っていった。 最初の彼に対する印象は、単に「お そこで出会った生徒会長・S原こそ

私は、そいつ=M山とはけっこう趣味 確かこんな会話ではじまったと思う。

にそう応えて、ともに生徒会室に向か も合い親しくしていたので、私は自然

生徒会室では、ある意味衝撃的な光

手伝ってくんない?」

「えっ、うん、別に暇だけど」

「それじゃあちょっと、生徒会の仕事

「ねえ、今日ヒマ?」

定価 ¥8800 ーカー/D.O. MIDI対応

女RPGの代表作のひとつとも言える大作だ。 ヴィガのおなじみの名コンビが、今回も大冒険 しかも、PC-9801では先駆的な256色グラ









無能呼ばわりしたことである。 無能呼ばわりしたことを批判し、時には 驚いたのは、彼が、いや、彼らの誰も れだけでも驚きだったが、それ以上に

それまでの私にとって、教師や学校は「絶対」であり、侵すべからざるもは「絶対」であり、これまた「絶対」のものとして私の認識の中にあった。その彼らが平然とそれらを否定したのである。私の中で、何かが音を立たのである。私の中で、何かが音を立てて崩れていった。

後で知ったことだが、親友のM山の

父親は日本共産党の党員であった。そしてM山自身もその青年組織 民主青年同盟の一員だったのだ。そう、彼は毎朝「赤旗」を配っていたのである。そして問題のS原は、「俺はノンポリだから」とうそぶいてはいたが、その知識の量・質ともハンパではなかった。しかもその知識をユーモアに変えるセンスをも持ち合わせていたのである。こうして私の認識は一変した。それなりの優等生としてしか生きる術を知らなかった私が、まったく別の生き方を発見したのである。

Hアドベンチャーとの出会い

高校で生徒会副会長になり、学校や大学へと進学した。そこで出会ったの大学へと進学した。そこで出会ったのが、人気アダルトゲームメーカー・エが、人気アダルトゲームには一生涯手をつけたアダルトゲームには一生涯手をつけなかったに違いない。

かった私にとっては、それこそ天地が らいしかまともにプレイしたことがな ゲームといえば「ウィザードリィ」く ひっくりかえるほどのショックだった。 で書くと何てことなさそうであるが、 相手に対してすることができる。文字 クしたり、「脚」をクリックしたりする わゆるHシーンで、相手の身体の各部 と、ほぼ皆さんの予想どおりのことを いうことだ。たとえば、「胸」をクリッ 分を直接クリックすることができると リックすることでゲームを進めていく。 ケームである。プレイヤーはマウスで トゲームの主流であるアドベンチャー 『ELLE』で画期的だったのは、い 「話す」「さわる」などのコマンドをク 『ELLE』は当時(今も)アダル 『ELLE』がもしそれだけの

いからではないのか。

欲という要素ももちろんあるが、しかているのだろうか。それは、人間の性

RPGだ。本作でもミ

クが世界中を駆け巡り、

しもっと単純に、「ゲーム」として面白

歪んだ社会認識の現われ

一言でいえば、それは「達成の悦び」と言える。「征服」と言い換えてもいい。女性にとっては気分のいいものでなないだろうということは分かるが、はないだろうということは分かるが、これも如何ともしがたい、男尊女卑のである。よくHな絵や写真を見て、「いかがわしい」とか「いやらしい」などと言って非難する人がいるが、これほど馬鹿げたこともあるまい。もともとと言って非難する人がいるが、これほど馬鹿げたこともあるまい。もともとと言って非難する人がいるが、これほど成の悦び」

事件を追う…… エルとチームを組んで、謎の連続殺人た超一流のハンター。あなたは同僚の

こうしたハードな設定のゲームだけに、やはりたくさんの人が死ぬ。仲間のハンターたちが次々と殺されていくさまは、思わず目をそむけんばかりでさまは、思わず目をそむけんばかりである。そしてそうした展開にも関わらず、Hシーンも無理なく組み込まれているのだ。『ELLE』でのHシーンは、エロチシズムではなく、バイオレンスとして描かれているのだ。当時はわからなかったが、おそらくは、こうした演出の技術やストーリーテリングが、私の琴線に触れたのではないだろうか。それはまさに、「ユリイカ!」と叫んで風呂場を飛び出したアルキメデスのごときであった。

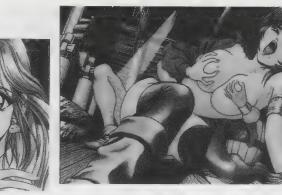
・体なぜにこれほどまでの隆盛を極め がない。だからこそ人はアダルトゲーム 現在、PC - 98で発売されるゲーム の半数はアダルトゲームであると言う。 ・体なぜにこれほどまでの隆盛を極め

合、日であるということ自体がセールスポイント」というものがなくてはならない。それは、有名スタッフであり、まい。それは、有名スタッフであり、まい。それは、有名スタッフであり、まい。それは、有名スタッフであり、時間の広報担当者は、頭をひねり、時間を使い、こうしたセールスポイントをを使い、こうしたセールスポイントをおりだす。しかしアダルトゲームの場合、日であるということ自体がセールスポイント」というには、「セールスポイント」というには、「セールスポイント」というには、「セールスポイント」というには、「ロールスポイント」というには、「ロールスポイント」というというには、「ロールスポイント」というには、「ロールスタッフを表している。」というには、「ロールスポイント」というには、「ロールスポイント」というには、「ロールスタッフであり、またい。

メーカー/ミンク

HD対応 18禁

Hな冒険をするぞ。







定価





のみを考えることができるのだ。 うやってプレイヤーを楽しませるか」 に手を染める必要はない。純粋に、「ど スポイントであるため、そうした俗事 故に、アダルトゲームには概してゲ

には他のジャンル同様、箸にも棒にも -ム性の高いものが多い。(もちろん中

文化としてのHゲーハ

ラージュ2』も名作であり、とても重 のゲームもストーリーがひじょうによ ど、パソコンゲームであることがすべ クのイベントシーンが展開することな オペレーションであること、そして、 ムをはじめてよかった」と思った時は い。私は、この時ほど「アダルトゲー ようである)。当然のごとく、続編の『ミ 私は重いアダルトゲームしかできない くできていて、とても重い(どうやら て良い方向に向いている。そして、こ 3Dダンジョンであること、マウス ていねいなグラフィッ

Gというのは、いったいどういうもの というのは、なぜか女性である(人型 いが)、アダルトゲームに登場する「敵」 う。通常(何が通常だかよく分からな なのか疑問に思う読者の方もいるだろ さて、ここでアダルトゲームのRP

> ……) もちろんこの雑誌の扱うところ かからないようなものもあるのだが バリーの『ミラージュ』は、その中で も最高峰と言えるできである。 RPGも多数存在する。ディスカ

知れないが、これが伝統的なH・RP めて聞く人は思わず笑ってしまうかも その敵がなぜか「脱ぐ」のである。初 イヤー(当然男である)が敵を倒すと 以外の敵はメスである)。そして、プレ Gの姿なのである。

やっているみんなも、普通の「幸せ」 うらしいが)、きっとアダルトゲームを やめたように(世間では落伍者とも言 分からないが、学校で、会社で、どこ というのは、どこかひねくれた面を持 な暮らしはしっこないはずである。そ る。私が優等生として生きることをを か違和感を感じている、そんな気がす っていると思う。それがどんな面かは いうのは一般のゲームファンはまず買 んな面もあってか、アダルトゲームと 基本的に、アダルトゲームをやる人

だろう。それはあたかもレンタルビデ オショップで、Hビデオを借りようと に向かうことすら恥ずかしいと感じる うことはない。それどころか、 かかりつつあるのが現状だ。 ってしまったために、ますます拍車が アダルトゲーム専用のフロアなどを作 もある。それはショップの売り場が してオドオドしている高校生のようで

は友達に借りてでも(本当は買って欲 文化には、質と量が必要なのだ。 尚なだけの文化などありえないし、も をためらっている人がいるなら、 理由でアダルトゲームをプレイするの 低俗をも許容するべきである。優れた 文化であると高らかに叫ぶのであれば、 高尚も低俗も含めての文化である。高 低俗などと言う言葉で片付けてしまう 裾野が広いのかと驚嘆するはずである。 魔力にとりつかれるはずである。そし しい)、プレイして欲しい。きっとその ないものであるに違いない。ゲームが しあったとしてもとんでもなくつまら て、ゲームという分野が、こんなにも 買うのが恥ずかしい……それだけの あまりにナンセンスだ。マンガ 映画を見れば一目瞭然だが、

マンスは剣の輝

定価 ¥8800

挙両得! アダルトG0!

級生』や『MY EYES』(?)をプ まり、『ミラージュ』や『ELLE」、『同 れていることへの提言なのである。つ アダルトゲームというフィルターを通 ラもない」などと話しているのを耳に して、その本当のゲーム性が覆い隠さ いるのかと思われるかも知れないが、 レイしたこともないゲームユーザーが、 「アダルトゲームなんてHシーンを見 たかがアダルトゲームに何を力んで ゲームという文化自体への認

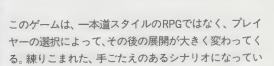
> 識がまだ進歩していないなあ、 あなた次第だよ」という言葉を贈りた も、オモチャのままにしておくのも、 ーザー全員に、「ゲームを文化にするの づく感じてしまうのだ。私を含めたユ

て楽しい、オイシい存在なのだ。 はゲーム全体の利益になり、プレイし のである。やっぱり、アダルトゲーム ゲームを文化へと押し上げる起爆剤な とどのつまり、アダルトゲームは、 (文嶋 俊一)













R·P·G·M

伝説のサウンドを

○とか……」

D「ある。ラ〇ユタとかセー〇ームー

るシーンのBSMとか無かったりして ると悲しいやん。ごっつ印象に残って S「そやけん全曲集で入っとらん曲あ D「でもこのテのサントラの完全な情 S「確かに」。 りレベル高いよね」。 がファルコムだな。ここのPSGかな D「それでもちゃんと聞けるのはさす らもゲームのまんまなの?」。 D「ゲームサントラの方はPSG音源 S「せやな。で、どんな感じや?」。 悔しかったことないか?」。 にもならんな」。 景描写音楽って、ゲーム知らんとどう S「せや」。 とPCM音源が入っているけど、どち

▼『風の伝説ザナドゥ』』●CD2枚組 キングレコード

to 260 HARD PRESSU R S「せやな。で、25曲目からはバンド 込みって結構ムズいけど、これいいよ。 S「そやね、4の TRIUMPHA D「それでもいいものはいいんだ。俺 D「JDKって結構毎回いいもの作る 聞いてみたいところだな」。 のがあるなあ。オーケストラ系の打ち ない身にもこう……訴えかけてくるも YER, あたりやな」。 AST OF DRAGON SLA あ。一番好きな作曲家って川井憲二だ 本来ゲームのBGMとか好きだからな これこそ情景音楽やん」。 アレンジやな」。 アルコムの誇る寺嶋アレンジの生音で D「うーん。4あたりはゲームやって L HYMN, Enso THE L し。で、Sの好みは?」。 ハープとか気持ちいいし……。ぜひフ

きねーだろ」。

印象が先入観になって公平な批判がで D「もとのゲーム知っていると当時の

S「まだ5曲目聞いとらんだろう」。 D「でもこのCDってラジオ聞きのが ▼CDドラマ『風の伝説ザナドゥ』』 S「さっさと遊べよ」。 した人以外は用無しじゃないの?」。

D「ハイハットがいい感じなんだよ

S「ほんまDはこのての曲、好きや

える物があるぜ」。

E』なんかゲームやってない身にも燃

S「Dはどの曲気にいったんや?」

RUTH & LIO DARKNE S D「うしん。12の"UNKNOWN T

THUNDERC LAP, at

D「打ち込みもいいセンスしてるし とはいえ、ええ曲多いやろ」。 やろ。PCMはさすがにゲームまんま S「まあ、PSGの方はそないなもん

> D「なるほど、そのへんて何となくら RT"あたりがええな」。 S「そやなあ、俺は28"BLIND AN-OVER THE D E S E M

D「まあそれはおいといて。結論を言 曲にも近いやかいか」。 S「そないゆうたら26なんかDの作る の作る曲に近い物があるな」。 いましょう。ゲームやった人は、買い

ど、『風の伝説』はシナリオ2の方がえ

S「老人は黙っとれ、旧ザナドウは第 BGMなんてそんなにあったっけ」。 D「へ? wザナドゥ・シナリオII*

一作目の方が圧倒的に面倒臭かったけ

きこのコーナーの第一号を飾るのは

S「18は俺もええと思うけど、12って

『ザナドゥII』のサントラや」。

S「おし、

新創刊、新連載の記念すべ

らくサクサク進んだなあ」。

S「やっとらんくせに言い切るかいな ろいぞ」。 つらいけど、なかなかどうしておもし にはキャラクター知らない分ちょっと D「はあ。フム。ゲームやっとらん俺 ウ田・ヒロイン達の誕生日』や」。 RAKOファルコムぴーヒャララ。で うで」。お次は、TBSラジオ (95 ……。しかし俺もいいサントラやと思 録した、CDドラマ』 風の伝説ザナド オンエアされた第1話から第4話を収 4K比)上曜日深夜2時からの TA

キングレコード●¥2800

ス無くなっちまったぜ」。 S「あのなあ……」。 ▼CDドラマ 『ぽっぷるメイル・パラダイス4 つきあってくれておおきにや」 キングレコード●¥2800



か?」。 り面白かったけどこれがどうかしたの D「あっと、これが5曲目9……かな

関わらず、ファンなら持ってたい1枚 やねん。それに見てみい、声優陣ごっ S「これ、CDオリジナルストーリー つ豪華やろ。ラジオ聞いた聞かないに

ズや」。 今回でなんと4枚目になる人気シリー ドラマ化してきたシリーズなんやけど ルパラダイス4~やな。同名のアクシ S「次に紹介するのは、ほっぷるメイ ョンRPGのストーリーをもとにCD

D「ほんじゃ俺、聞いてみるわ」。 は知らんかった、聞いたことあらへん S「今までのファンはもちろんのこと 切れの良いテンポで進んだっけなあ」。 S「ほな今月はこの辺でおひらきやな D「なんだかんだ言うとる間にスペー ゆう人はぜひ聞いてみてや」。 ゲームは知っているけど、ドラマCD ターも面白かったし、アクションも歯 D「俺、98でプレイしたぜ、キャラク

S●楽器は使えこなせないがDTMにより作曲を手がける若手プログラマー D●クラシックよりアニメまで作曲歴15年の学生音楽サークル主宰者

A HERO

セガ MD 87('91年9月20日 7 0 0円 発売



始まり、順調に進んでいました。しか ます。パーティは、お父さんの司会で

し、料理の出前の為に主人公がかけた



●変なストーリー











もう満足できないという人へ

般的、普通、常識、そんな物では

爆発のこの作品。笑いすぎには要注意だ。 変な名作、マイナーゲームならまかせとけというメガドラパワー大

者の皆様にご紹介さてて頂こうと思い る「RENT A ションの中でもとっておきの1本であ ます。第1回目の今回は、私のコレク 介さてて頂きますのがこのコーナー 視の変わり種RPGを、 「異色RPGコレクション」でござい 奇想天外、奇妙奇天烈、セオリー無 HERO」をお読 みなさまに紹

説明させていただきましょう。 は、どこがどう変であるかこれからご 滅相もございません。ゲーム自体はと とお思いになられるかも知れませんが だからといってふざけたゲームなのか かしな設定のゲームはないでしょう。 の先にも後にもこのゲームを越えるお が発表されてきましたが、このゲーム っても真面目なゲームであります。で ●変の一言では言い表せない変さ加減 今までありとあらゆる設定のRPG

> 前持ちが料理の変わりに変なコンバッ トアーマーを持ってきたのです。 たその時です、料理を頼んだはずの出 の縫いぐるみを着てリビングに登場し がご来場の皆様を驚かせようと、怪獣

はお父さんと向き合い軽くパンチを繰 入っているお父さんはのびてしまいま 獣の縫いぐるみは壁まで吹っ飛び中に 触れるやいなや、お父さんの入った怪 り出しました。しかし、そのパンチが そしてアーマーを身につけた主人公

に……。この力は、いったいなんなん だ......。 主人公いわく「軽く殴っただけなの

パーティも終わりに近づきお父さん

を着てお父さんと戦えば受けるかも知 れない・・・・・」と。

変なクエスト

として活躍することになります。 身につけ主人公は「レンタヒーロー」 振込によりレンタルできるアーマーを たレンタルコンバットアーマー。銀行 ョナル・カフェテリア」通称「SEC A」の手違いにより主人公の元に届い 主人公が出前を頼んだ「センセーシ

爆笑)そこで主人公はレンタヒーロー

としての使命を告げられるのでした。

要するに変なゲームだ

このゲームの変わった所といえば

下に降りて行くではありませんか。(大 便器がエレベーターのように高速で地

叮されます。 認められ、秘密研究所への出入りが許 A」より正式にレンタヒーローとして 実に仕事をこなしていると、「SEC れらが馬鹿らしくて楽しい)しかし着 次々と舞い込んできます。(しかし、こ ローがやるような仕事ではないものが ションの出演依頼など、おおよそヒー 堂の出前の依頼、デパートのアトラク に頼まれたラブレターを渡す依頼、食 仕事は、町内パトロールの依頼、子供 ヒーローになってからの初めの頃の

主人公は思いました。「このアーマー

変な設定

せん。あきらめかけた主人公がトイレ 堂に来てみるも、入り口は見あたりま ンセーショナル・カフェテリア」の食 秘密研究所の入口があるという「セ

ろや、子供達の前で犬のフンを踏むと かと私は思います。 きりがないくらい変なゲームです。 ころなど、変なところを数え上げたら 車に乗って移動しなければならないと 飛べるわけではないのでヒーローが電 を大真面目にやっていることではない の中のキャラクター達はこれらのこと かし最も変なところといえば、ゲーム 知名度があがったりするところ、空が ニにヒーローが電池を買いに行くとこ アーマーの主電源が電池のためコンビ

今回はこのへんで失礼させて頂きます。 られることをお勧めいたします。では られた時は、すぐさまお買い上げにな 思います。中古屋などでお見かけにな が、このゲームは群ををぬいて変だと 変なゲームが多いメガドライブです



お祝いにご近所の方々を招いてホーム

て「コージャ」の町に引っ越し、その

お話は主人公のお父さんが、転職をし

パーティを開催するところから始まり

戦闘はアクションだ。 え!レンタヒーロー 闘

知るよしもございません。

引き金になるとは、この時点では誰も

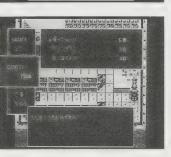
1本の電話がこの後に起こる大騒動の





動引き落としだ ンタル料は銀行振込、自コンバットアーマーのレ

るのがヒーローの条件だ どんな依頼でも引き受け



力は電池だ。コンビニで 電池を買ってチャージロ コンバットアーマーの動

の便器に座ったその時です。トイレの

PG Fan Network

と言っていますよね。

より彩ちゃんのほうが立派な体しと

彩

「と言うことですので、

何でもかま

くこかわせという。 簡の場合盗難注意。

「俺は大したことあらへんて、

えた立派な体のわりには、

情けないこ

彩「そうですよねぇ。でも諏訪さん鍛

「ハローエブリバディ。創刊に伴いスタートできるかどうか危ぶまれたこの コーナーだが、1通でも葉書が届く限りこのコーナーは守り抜くつもりだぜ、ベイ べイ。みんな応援してくれよな!」

もたへんで。」

こんな感じなのかしら。

「せやなあ。

毎月こんなんなら体

変でしたね。これから毎月締切直前は

彩「私は宿題を直前にしたことはあり

ませんよ。とはいえ受験勉強なみに大

の宿題ですね。」

諏訪「直前にやるなんてまるで中学生

締切1時間前なんですよね。」

彩「今この原稿を書き上げているのが

諏訪「今がそうやないかい。」

したねえ。」

「ついに創刊ですね。

「勇者は呪われちまった」

B 5/オフセット/124項 無記名為替800円 + 270円切手 〒354 富士見市関沢3-17-29

山田恵以子

RPGFan宛の記念すべき第一号です。こ の本の凄いところは124というページ数 にも関わらず、個人誌だという点ですね。 俺はダンマスです。竜の中では雨宮です ね。

■「BUっトビ!!リムル」

A 5/オフセット/52項 無記名小為替500円+190円切手+宛名シ ール〒166 杉並区高円寺南2-8-1 ダイヤモンドマンション1010 スタジオドロップ FFリムルのギャグ中心本ですけど、ギ ャグもいいセンスしてますが、なんとい っても絵柄がかわいいと彩が叫んでおり ました。

■ 「3 DO FINAL」

B5/オフセット/50項 無記名小為替600円+270円切手+宛名シ ール〒330 大宮市宮原町1-87-1-1010 池田友紀

FFVIオンリー本です。ギャグあり、シ リアスありで、FF好きな人を楽しませて くれる内容になっています。

テナシールではない。 **進え等を防ぐ事にもなる。** 方の手間を省くとともに住所の書き間 分の住所、氏名を書いて同封する。 のレーベルなどでも代用可。これに自 名刺大のタックシール。ビデオテープ の最低マナーと思ってほしい。 以上が本誌上で通販を利用する場合 ●宛名シール ちなみにア 先

切手を買うと貰える時もある切手袋に あるのでそのままではなく、 をのまれる。当然。切手の場合は小さ でもいれて、 いので封筒にそのまま入れると無くし 同封すること。切手の無い場合は為替 その送料にあたるのがこの切手、必ず 送って貰うのに送料がかかるのは当然 糊がくっついてしまう事も なければ小さい袋に入れ 郵便局で

●○○円切手

声をかけた方たちの中から送られてき した。よろしければこれからもRPG ファンを応援してください。」 った皆様。本当にありがとうございま た物です。イベント等で御協力くださ ベント等で雑誌の宣伝に行ったとき、 諏訪「そや、 てください。お願いです。 わないですから、 送ってくれ」

喜んでおりました。

横浜市/御堂勇樹 こちらも御堂さんから RPGFan最初にして今 の葉書です。彩さんは のところ最後のイラス

郵便局に行って「〇〇円分の定額小為

●無記名小為替○○○円

数料で手に入る。これに手をくわえる 替ください」といえば、額面プラス手

先方に送る。無記名だから

希望の者達は以下の事に十分注意する 通販のし方について説明するぞ。 彩「締切前には会社に何泊したことやら」 諏訪「いやーいろいろと苦労もありま るやないか。

彩「このコーナーですが皆さんの御葉 訪さん。」 書を待っています。そうですよね、

このコーナーは読者さんのページなの このページないで。」 彩「そうなんですよ。ということで、 諏訪「そうや。葉書なかったら、 Ne t Work) あてに御華

諏訪 書下さい。ところで諏訪さんその他 てなんですかっ」 て皆さんイラスト、他何でもいいです

ことでもかまわへん。」 ろんゲームに関係のないことでもかま わへんし、うちらスタッフにたいする んでもありや。おもしろいもの、 諏訪「すまんな。他っていったら、 彩「諏訪さん!」 「ほかっていったら?」 もち

掲載されている御葉書はイ

聞いてみれば教えてくれる。これは現 分からない事があったら郵便局の人に 間違っても名前を書いてはダメ。よく

金引換券なので中身が見えるような封

ちなみに、ていが

幻磨亮のR·P·G·修·行·記

ちょっぴり お肌も気に なるけれど

てたりして、とほほ。 かったので横で見ていた母親にも呆れられる う。そのころ家にはテレビが一台きりしかな ョンで同じ落とし穴に何度落ちたことでしょ 前に弟に借りたファンタシースターのダンジ 数知れず、でもめげずにやっちゃう。ずっと ジョンから出られないのではと思ったことも きました。私すごい方向音痴なんです、ダン 始めたのですが、すぐに大変なことに気が付 られなくても、RPGなら私にできるはずと 私がやってみようと手を出したのがRPG。 思っていてもシューティングとかアクション るだけだったんです。 というしまつ。なぜか母親の方が道順おぼえ そもそも連打が遅くても、 ームはちょっと私には難しすぎて。そんな ゲームは最初ひとが遊んでいるのを見てい おもしろそうだなとは コマンドが入れ

まあ、そんな調子でもだんだんと要領を得

雑誌でさわがれているゲームはやっぱり気に 本見てても時々おおぼけなことやってますね、 ているはずと思いたいです。 てきて、今ではそんなことも(たぶん)減っ いようがないなあ。そんな私でもテレビや と言いつつ攻略

> 速攻でお店にいっちゃうんですよ。ソフトの なります。それを友達から「このゲームいい 貸し借りもしますけど おもしろよ」なんて言われたりしたら、

そういえば以前、友達にドラゴンクエスト

セリス た。RPGが好きな女の人はお肌に気をつけ 結局のところ寝不足は解消されないままでし 夢の中でコントローラー握っていたりして、 大喜びして、

クリア。 やらないとぞ」と思っても、 ファミには次の日も電源が入っているのでし 状態。「こんなに疲れるならしばらくゲームは か。ドラクエVでは20分以上かかってやっと ってあんなに時間のかかるものなんでしょう がなかなかやっつけられない。ラストの戦闘 ルはじゅうぶん上がっているはずなのにこれ やダンジョンを歩きまわっていたので、 れはもう感無量です。必要以上にフィールド ましょう、疲れがもろに出ちゃいますよ。 そんなこんなでたどりついたラスボス、 もう感動をとおりこして脱力の放心 なぜか私のスー

だってどっちもやりたい!そして私は無謀な そごそ起きだしてやっちゃう。やらなくても めて遊ぶことにしました。まあこれも二日も う「今日はFFWを一時間だけ……」とか決 戦闘シーンでパニックしたり。 いたり、両方の魔法がごちゃごちゃになって う日々が続きました。攻略本もろくに見ない 同時進行プレイにつっ走ってました。 ちゃうと先が気になって眠れなくて夜中にご 続かなかったんですけどね、イベントに入っ それなりに楽しい毎日を送っていたんですよ いたら大笑いしたでしょう。それでも本人は でやるものだから的外れな所をうろうろして 披れるとカセットを差し替えてまたやるとい しかし気になるドラクエV、 てもさすがに身体がついていかない。とうと 特にFFMは今までにないグラフィック 時間を忘れてやっていました。 レベルアップに 他人様が見て プロフイール●ゲームが好きなアルバイター。

ゲームは見ているだけでしたが3、4年ぐら

い前から自分でエンディングを見ることに目 覚めました。現在RPG修行中。

Ⅴを借りていながら、ファイナルファンタジ

- Ⅵを買ってしまった私は深く後悔しました。

次号へ向けて大募集

今すぐ郵便局に行って、葉書を買って、切手を買って、RPGファン編集部へ葉書を出そう/さて今月から発売になった本誌RPGファンをよりいっそう面白くするために是非とも御葉書下さい待ってます。ハイ

<募集その4>想い込みの激しい人へ

ゲームの登場キャラに想いを寄せている方。相思相愛の方、いいなあと指をくわえている方。人気投票をかねて募集。好きなキャラ名と登場ゲーム名を書いて、RPGファン編集部 『○○←(キャラの名前)は俺のだ!、私の』係まで。

<募集その5>イラスト自慢の人へ

「俺の絵を見てくれ!」という方また、「私の絵、雑誌に載ったの」と自慢したい人、自信のある人、自信の無い人も、イラストコーナーRPGファン編集部『絵』係まで投稿して下さい待ってます。ハイ

<募集その6>同人誌の諸君へ

同人誌募集。本誌では若干ながら同人誌のページを設けようと思いますので、夏コミ、冬コミ落ちた一と叫んでる人はどうぞ御利用下さい。宛先はRPGファン編集部『同人誌ハミコミ』係まで、待ってるよ。

<募集その7>極めて個人的な方へ

コスプレ写真募集。せっかく作った新しい服がまだお披露目してないというあなた。「俺のカッコ見ろよ、某キャラのモデルなんだぜ」というあなたも、自信の有る無し問わずまずはこちらに御写真を。RPGファン編集部『なりきり行ちゃってます』コーナーまで。

<募集その8>タマっている人へ

真面目なところで、本誌に対する感想をまってます。このコーナーはつまらない、良かった、この記事は面白い、つまらないなど感じた事何でもRPGファン編集部『お客様苦情』係まで。お願いします。

<募集その9>ライター志望者へ

「こんな文章俺にも書けるぜ」「私、ライターの仕事したいのですが」という方のためにライターを募集。実力主義の世界なのでまずは手紙にやる気を込めて、RPGファン編集部『ライター募集』係まで。

すべての宛て先は下記です

〒160 東京都新宿区新宿1-3-5 新進ビル302 「RPG Fan」編集部 各係まで

お待ちしてます//

<募集その1>気弱なゲームフリークへ

各コーナーで取り上げて欲しいゲームを大募集。「攻略本売ってないし、クリアできない」というRPGや、「これも絶対RPGだ!」といったものまでなんでもいいので、RPGファン編集部『特集して』係まで。

<募集その2>好奇心旺盛な人へ

インタビューで取り上げて欲しい人を募集。「こいつに聞かなきゃはじまらん」や、「あの人にはこれを聞いて」などインタビューして欲しい人とその質問を大募集。あて先はRPGファン編集部『この人にお願い』係。

<募集その3>テンション高めの人へ

ゲームのプレビュー記事募集。「いやーこのゲーム最高ですよ。 俺語っちゃいますよ」っていう方、ハイ語って下さい。 原稿用紙にその想いをぶつけRPGファン編集部『俺(私) に語らせろ』係まで送ってね。





●受付時間●

12:00~19:00

TEL 06 (636) 1337

●SFC買取価格●

あさめしまえにゃんこ¥4000	スーパーファミスタ4・¥3800
RPGツクール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	スーパーボンバーマン3· ····・・ ¥3000
アンジェリーク···········¥3600	スレイヤーズ ·······¥4800
海腹川背····································	聖剣伝説3 ・ ¥5500
WIZARDRYVI¥4000	ダービースタッオンI・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
NBA実況ウィニングダンク ¥3600	提督の決断川・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
AIII SV¥2400	デザエモン····· *3800
機動武闘伝Gガンダム¥3200	バウンティソード¥3800
クロックタワー······¥4000	
グランヒストリア・・・・・・・・・・・¥3000	適かなるオーガスタ2・・・ ¥3400
サージ ェント サンダ ース コンパット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ブランディシュ2・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
シヴィライゼーション¥4000	t-7-4-Y ANOTHER STORY ···········¥ 3 4 0 0
シャドウラン····································	マリオのスーパーピクロス···· ¥3800
実戦競艇	METAL MAX RETURNS¥3800
上海III · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	モノポリーゲーム2············¥4000
スーパー競輪···································	夜光虫
スーパーなぞぶよ ルルーのルー … ¥2800	コッソーアイランド・・・・・・・ ¥4200

PC-98買取価格●

あゆみちゃん物語 実写版 ・・・・・ 羊3500
遺 作···········¥2400
インモラルスタディ(各)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ヴァージン2 · · · · · · · · · · · · · · · · · ¥ 2 6 0 0
エスカレーション95············・¥2500
XED I SS (エクセディス) · …¥3200
学園ソドム····································
学園爆裂 転校生・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
GIR¥2400
監 禁· ··········¥2500
霧島診療室の午後 羊2500
禁 忌 (タブー) ···········¥2800
グランシード·····・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
拘 東······¥2.500
琴緋ヶ丘物語・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ここは楽園荘2・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
サイバーイリュージョン·····・・・・・¥4000

SEEK¥2800
SHOW DOWN¥2500
ジェラシー·····¥2500
Spelmas (スペルマズ) ¥2800
たまご料理······¥2600
Dange +3000
同級生 2··················¥3000
牌牌パラダイス·····・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ばにいはんたあ 零・・・・・・・・・・・・・・ 羊2800
晴のち胸さわぎ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
VIPERシリーズ(各)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
■ 夢 ······¥3400
マリンルージュ···········¥3200
MOON GATE····································
夢幻夜想曲·························¥2600
リビドーフ インパクト・・・・・・・・・¥3400
ロマンスは剣の輝き

• PS-SS買取価格•

アイドル省士スーチーパイREMIX····¥2600
ウイングアームズ・・・・・・・・¥2600
* # \$ \documents \doc
永世名人·····¥2200 EMIT··············¥2200
E M 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
キング オブ ボクシング ····¥3000
QUANTUM GATE · · · · · ¥2500
ゴールデンアックス ザ デュアル・・・・ ¥2600
サイドポケット2······¥2400
THE野球拳SPECIAL·······¥2400
実況パワフルプロ野球'95開幕版・羊1600
シムシティ2000············辛3000
ンャイニング・ウィズダム¥2000
シムシティ2000··································
スーパーリアル麻雀PV・・・・・・・・・・・・・・ ¥3000
STEAMGEAR MASH¥3000
ストリートファイター リアルバートルオンフィルム・・・・・・・¥1800
セガインターナショナルビクトリーゴール・・・・・¥2200
卒 業 Ⅱ··········¥2600
出たなツインビーヤッホー!¥2800
ただいま惑星開拓中・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
₹15+115A¥2400
テレビアニメ スラムダンク ····・・・ ¥2000
天地無用!極楽CD-ROM ¥4000
信長の野望 天翔記・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
パンツァードラグーン·····¥2200
ハングオンGP'95¥3000
バーチャルバレーボール·····・・・・・・¥2800
ブレイクフルー・・ ・・・・・・・・・・・・・・・・・ ¥2400
ブレイクスルー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
7/2-19/13-17/2-X
ポよぷよ通···································
プリンセスメーカー2····· ¥4200
マスターズ 遙かなるオーガスタ3…¥2800
魔法騎士レイアース 初回版・・・・・・ ¥2000
魔法の省土 ぼえぼえポエミィ・・・・・ ¥3400
メタルファイター MIKU¥2800
レイヤーセクション・・・・・・¥2800
ワールドアドバンスド大戦略・・・・・・ ¥4200

アクアノートの休日・・・・	¥3000
ウイザードリス切り	·¥3200
TYPOTOR	73200
EXECTOR	· = 3000
アクアノートの休日・・・・ ウイザードリィVII・・・・・・・・ EXECTOR・・・・・・・・・・・・エースコンバット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	·¥2500
EMIT バリューセット······	·¥5000
お一ちゃんのお絵かきロジック・・・	+2000
海底大戦争	·¥3000
海底大戦争・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	·¥2800
ぐっすんおよよ	¥2800
() 9 / / 6 4 4	72000
GROUND STROKE	· ¥2800
ゲームの達人··· 豪血寺一族2 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	·¥3000
豪血去一族 2 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	-¥3200
- F + W	×1100
三 圖 窓 14	+4400
サラブレッドブリーダーⅡプラス・・	
3X3EYES 吸精公主······	·¥2600
Jリーグ プライムゴールEX····	
新日プロレスリング 闘魂烈伝・・・・	
新日ノロレスリノン IMPMの出て・・・・	+3200
上海 万里の長城・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	·¥2600
上海 万里の長城・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	·¥2400
卒 業 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	.¥3000
ナー米 リ	+3000
たたいは悉星開始中・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	+3200
ツァイトガイスト・・・・・・・	·¥3000
ツインビー対戦ばずるだま	·¥2400
鉄 拳・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	·¥3000
SA SE	¥0000
出たなツインヒーヤッホー!・・・・	·= 2800
ときめきメモリアル・・・・・・・・・	· 羊 酒 5客直
ナイトストライカー・・・・・	·¥3000
作品の軽調 搬工に	×4000
ナイトストライカー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	74000
HYPERフォーメーションサッカー・・・	+3400
藤丸地獄変	··¥4000
藤丸地獄変····································	·¥2800
Boxer's Road	¥3600
Boxer s Road	+3000
M Y S 1	+2200
M Y S Tメタルジャケット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	·¥3000
雷雷プロジェクト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	·¥2800
日本グログエグト	×2400
7920-9-	+2400
リッジレーサー ···································	- ¥2600

今月の特価ソフト

スーパーファミコン ソフト
ウイニングポスト 2···· ¥4000
エキサイトステージ'94半1500
クロノトリガー····· +3500
実況ワールドサッカー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
シムシティー2000···· ·· ¥7600
STAR FOX¥1200
ストリートファイター II ターボ・・・・ ¥ 1500
スーパーなぞぶよ ルルーのルー・・・ ¥4800
スーパーファイヤープロレス2· ¥1200
スーパーフォーメーションサッカー··¥1200
ドラゴンボールZ 超悟空伝・・・・・・・羊1000
バトルロボット列伝¥5200
ファイナルファンタジーV······¥2000
ファイヤーエンブレム·····・・・・・・・・・・・ ¥2800
フェーダ······ ¥1800
プライムゴール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
フロントミッション ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ミスティクアーク・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥4600
夜光虫・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

プレイステーション ソフト			
アーク ザ ラッド・・・・・・・・・・×3	5	0	0
ヴィクトリーゾーン ·····・・・・・・・・・・・・ ¥3	4	0	0
A Ⅳ¥5	2	0	0
キリーク ザ ブラッド····· · · · · ¥3	2	0	0
クライムクラッカーズ············+3	0	0	0
極上パロディウス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6	0	0
実況パワフルプロ野球95 開幕版… 羊2	0	0	0
スペースグリフォン VF-9 羊2	0	0	0
闘神伝 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	0	0	0
トラゴンボール Z · · · · · · · 羊3	4	0	0

PC-98ソフト特価販売中!

98用ゲームも数多く取り揃えております。 尚、新作ソフトの予約も受け付けていますので、 ドンドンとお電話ください。 音のタイトルから最新のものまで、なんでも 承ります!!

買いたい人&売りたい人!!―その方法

- 電話にて商品と価格の確認をお願いします。
- ●メモに住所、氏名、電話番号、郵便番号、商品名、印鑑、メディアを明記して書留 又は為替(買取の場合はソフト)と一緒に送って下さい。
- 3時までに到着分は当日に発送させて頂きます。商品代引きシステムもご利用いた だけます。(手数料1,000円)
- ●ぱそまるからお客様への送料(手数料)については合計金額より商品発送手数料 として600円頂きます。(買取りの場合は、300円です)
- ●買い取り価格は付属品の有無により値引きする場合があります。
 - 販売、買取価格は相場により変動します。必ず電話にて確認下さい。

宛て先は 年中無休です//-〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目14番19号 ソフト倶楽部ばそまる TEL&FAX06(636)1337 お問い合わせはTEL&FAXで常時受付中//



不定期連載Part1 「レイフォース」の巻



黙って俺について来い

をお持ちになっている人も。

(ここいら辺が怪しい)ですので、 きないようなものは極力控える心積り

(僕の事らしいです)にしか理解で

て下さい。もちろん、それ以外の考え

テージ構成がそれだけでスト っているのかが理解できよう ▶このゲームオーバー画面で、

雑誌なのでゲームに限定して話を進め

STGだろうが関係ありません(突き そがRPGなのです。ACGだろうが 詰めて言ってしまうとゲームである必 分かりますよね。そう!プレイヤーが れなら冬眠中のカエル並に鈍い人でも を演じる遊戯」になります。ハイ、こ PGの正式名称はロールプレイングゲ ームです。これを日本語に訳すと「役 「役を演じる事ができるもの」。これこ 読者の皆さんはご存知のように、

りたくなったマニアな人は音楽CDに このゲームに関しては不要です。はじ ついている設定資料集をご覧になる事 成されています(その世界をもっと知 のゲームの世界は広大であり、 かるでしょうから。それほどまでにこ うすれば、必ずや感じ取ってもらえる めにストーリーを知らなければ感情移 に入る所でしょうが、そのような事は ているような気がするんですが……) せる事を狙ったゲームが近年減ってき 入しにくいという人(このテの人が多 てしょうし、クリアに至れば全てが分 い為にプレイヤーにストーリーを作ら 普通ならば、

ここでストーリー紹介 まずはプレイしてみて下さい。そ かつ完

みんなロープレだ!! もないし、したこともない。私 に言わせれば、熱いゲー RPG」の定義なんぞしたく

うのだろうか?」 こから先の文章を読んでよく考えてみ 欠落してしまっているような人は、こ コイツ?」等と思った思考の柔軟性が じゃん。アッタマ悪いんじゃねーの DQやFF、WIZの事に決まってる Gとは、体どのようなゲームの事を言 いうヤツから入ってみましょう。「RP うな下らない文章のごとく問題提起と ここで「何言ってんだよ。そんなの さて、国語の教科書に載っているよ PGとして売られていないけれども、 うと思っています。想像力過剰な趣味 ムの持つ世界観、そして最終的にはプ プレイヤーの想像力をかきたてる、本 レイヤーのセンス(感情移入)です の意味でのRPG」を紹介していこ

ナーではそういった「商業的にはR

を購入したもので) STG、「レイフォース」(つい先日基板 度セガサターンで「レイヤーセクショ ン」として発売されたタイトーの傑作 しければお付き合いの程を 記念すべき第1回を飾るのは、この

これが爆発シーンだ!!





をおすすめします

が調和してこちらに訴えかけてきます らも、1つだけが目立つ事は無く、全て プクラスのクオリティを誇っていなが こ数年のゲームの内で間違いなくトッ ク、演出、サウンド、どれを取ってもこ けに終わっていません(だからこそ紹 方がマシです。が、このゲームはそれが くなくては小説や漫画でも読んでいた 介してるんですけどね)。グラフィッ いるだけならどうという事はありませ プレイする際に覚える操作系統もレ しかし、ただ単に世界が構築されて ゲームである以上、 ゲームが面白

の轟音。とにかくボスの爆発

▲どこまでも美しく、ドラマディックなのが、この「レイフォース」

告知!

ーナーでは皆さんのご意見、ご感想及びお すすめのゲームの情報(もしかしたら紹介するか もしれません)等をお待ちしております(でも不 定期連載の予定なんで、人気が無ければ消えてし まいます。トホホ)。

ど人をのめり込ませる事のできる要素 られなくなってしまうというまさにア ていない人は是非とも、 して何と言いましょう。 を持ったこのゲームをRPGと言わず ングを見るまではこのゲームから離れ このゲームをプレイする人はエンディ 手ごたえを与えてくれます。それゆえ、 ニューで無理矢理に進めるのは邪道) れば確実に先に行ける(連続コンティ メとムチを使い分けた作りになってい とに難しくなりつつも、 る難易度も絶妙で、ステージを進むご 素晴らしいです)。 ます(当然、操作性も非の打ち所無く できるであろう親切な設計になってい えも、ただひたすらにゲームへと専念 を採用した事によりSTG初心者でさ ここまで書いてきましたが、これほ ゲームの面白さを決定的なものにす プレイを重ね プレイなさっ

定観念は捨てさって楽しんで下さい。 「レイフォース」はまぎれもなくRP

▶次号でチェック!は、このゲームだ/

[ダークセイバーの3つの新機軸]

驚きのビジュアル・システム「ハイペリオン・パースペクティブ」 既成のマルチを超えた「パラレル・システム」 斬新な戦闘システム「バウンティ・キャプチャー・システム」



発売日/12月・発売元/クライマックス・対応機種/サター

あっている。

族に関係なく、

あらゆる重犯罪者がひしめき

クルトリーゲン

趣味なやつだ-コのデザインを好む悪 コのデザインを好む悪 の猶予はわずかる日間だ…。

この島で囚人たちを管理するのは、クルトリーゲン所長、数学者なみの頭脳をもち、犯罪者の街に秩序をもたらす「秩序を乱す者によ、死あるのみ」という哲学、かつサディスは、死あるのみ」という哲学、かつサディスは、死あるのみ」という哲学、かつサディスは、死あるのが、バウンティハンターと受り込んでくるのが、バウンティハンターと呼ばれる奴らだ。この島からの脱出成功率はの・0~0~%だ。
主人公は、バウンティハンターのなかでも主人公は、バウンティハンターのなかでも主人公は、バウンティハンターのなかでも一主人公は、バウンティハンターのなかでも、というに、数学者に表するのは、クルトリーズ島に逃げ込んだ「変態殺戮生物ビラン大殺のためを抹殺すること。しかも、ビラン抹殺のためを抹殺すること。しかも、ビラン抹殺のためを

ジェイラーズ島は、「社会復帰が不可能」と■興味をそそるストーリー

判断された、

いる孤島のこと。人間族、モンスター族…種

終身刑及び死刑囚が収容されて

リュー・ヤー

新性ももちあわせる。 オリエンタルの血を引く最も優秀なバウンテ く最も優秀なバウンテ で性の芸



いかにも、タフな戦いを要求されそうな ダークセイバー。この巨大な敵キャラは さて一体どうやって、やっつけるか。



セマ・シルビア・コユキ



22歳、独身。ジェイラ ーズ島の女囚だが、実 はラビアン国の忍者も しい。進行の仕方で彼 女に会えないことも。



スネークバード バウ ンティ事務局がバウン ティハンターたちを管 理するために派遣する バイオ生物だ 年齢なし 変態殺戮生 物 好戦的で、しかも を動した相手に変身で きる能力をもつ 殺気、

ビラン



不思議のダンション2 風来のシレン

HP 145/

君はダンジョンの先に何を見る

旅から旅を続けるシレンの行き着いた先は幻の秘境 「こばみ谷」。ここで試練を待ち受けるのは、入るたび に変化する不思議なダンジョンだ。はたしてシレンは 目的地である「太陽の大地」にたどり着く事ができる であろうか

> 用していたが、この「不思議のダンジ ドラゴンクエストのキャラクターを使 ジョン」に、ついに続編登場。前作は

る「トルネコの大冒険 不思議のダン

93日本ソフトウェア大賞授賞作であ

の大地」に関しては、色々な噂が飛び

未踏の世界が広がっているのだ。「太陽

ヨン2 風来のシレン」ではプレイヤ

に、オール新キャラクターになっての ーキャラクター、敵キャラクターとも

ストーリー

そして、この大地の頂上には、谷の村 の高さは、滝から落下する水が途中砕 けて霧となり、地上に届かないほどだ。 ンが天にも届くようにそびえ立ち、そ 中央には台地状のテーブル・マウンテ とする特殊な性質を持つ秘境である。 "こばみ谷"は、よそ者を追い出そう 「太陽の大地」と呼んでいる前人

人という意味で使われている。それ以 る「風来」についてふれてみよう。 風来人とは旅の無宿者の総称である 今では気まぐれで、落ちつかない うだ。なぜシレンは風来の道に バクチ打ち、詩人、旅人、辻占 外に山師、遺跡荒し、探索者、 などの意味も持っていたよ

日も旅だっていく。 を見て帰ってきた者は、一人もいない。 戦し続けてきた。しかし、頂上の世界 を夢見て、今まで何人もの風来人が挑 を確かめるために、あるいは一獲千金 交っている。悪魔が住んでいるという 陽の大地」を目指し、 今もなお、 た「黄金郷」があるのだという。それ 伝説もあれば、ある考古学者は失われ 謎のベールに包まれた「太 挑戦者たちは今

主人公について

いう少年だ。ここではタイトルにもあ 今回の主人公は18歳の「シレン」と

中で買い物ができる店まで登場 何かが起こる「壺」や、 敵の能力を身につける特殊なアイテム 他に、新しいアイテム、 それ以外にも、前作の倍の種類の敵 お馴染みの「剣」「盾」



は詰まっている。 議のダンジョン2

風来のシレン」に

冒険を楽しませてくれる。さらにアイ ールド探検の要素も追加された。これ 議のダンジョン」に加え、今回はフィ により前作に比べさらに変化にとんだ 前作の入るたびに形の変わる「不思

うになり、冒険の幅は無限に広がる。 テムを使って自分でも通路を掘れるよ 「巻物」などの ダンジョンの 物を入れると



間になってくれ、シレンの冒険の手助 ラクターの略称である。状況次第で仲 けをしてくれるキャラクターもいるよ ■NPC登場 「NPC」とはノンプレイヤー・キャ

るのだろう?実際にプレイして確かめ フレーズがついていたが、 ーアップした今回はいったい何回遊べ ●期待度大、注目度大 前作では千回遊べるというキャッチ 大幅にパワ









アクティブ・シミュレーションRPG



- ターン制、ヘックス制を廃した、
- アクティブ・リアルタイムバトルが、戦闘にかつてない緊迫感を生む。
- 戦闘画面とフィールド画面の切り替えなし。
- 3画面を突き抜ける魔法演出、多彩な攻撃バリエーション。
- 作戦に従ってAI行動するメンバー。
- 選択によってストーリーが変化するマルチストーリーマップ採用。

サテラビュー(St.GIGA)で体験するバウンティ・ソード、9月7日休より放送開始。

9月8日発売 24メガROM+SRAM 価格11,400円(税別) ⑥ベイFM、KBS京都、東海ラジオで、ラジオドラマ化決定/8月よりON AIR予定/出演: 三石琴乃、鈴木真仁、関智一、他バイオニアLDC株式会社 〒150 東京都渋谷区恵比寿浦1-20-6 TEL.03(5721)6996 ②1995 PIONEER LDC, INC./HEAD QUARTERS スーパーファをコン、プララビューは任天堂の登録商標です。*ゲームは、取扱い説明書をよく読んでご使用ください。









神話と歴史の世界にようこそ

左の写真が前作「神聖記 オデッセリア」のパッケ ージイラストだ。このゲ ームを探すときの目安に

してくれ。

神聖記オデッセリアII

VICTOKAI

●10.800円

これが前作のグラフィ

ックだ。当時のレベル を考えれば群をぬいて 美しかった。今でも十

分通じるほどだ。

●10月6日発売中

STAFF

神話と歴史の世界を旅するあの影の名作がパワーア ップして帰ってきた。全9章、一部オムニバス形式に よる、1500年の年月をまたにかけた冒険が始まる

シオンは、

破られた封印から地上に

と冥王、双方の血を引く裁きの女神

地上界に浄化の大洪水を起こす。そ あふれ出した魔物を一掃するため、

して他の守護神たちは洪水のさなか

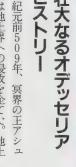
自らを結界として封印を守りつづけ

壮大なるオデッセリア

殺してしまっていた。 の手で地上界と冥界をつなぐ通路の の守護神たちはこれに立ち向かい、 ラは地上界への侵攻を企てた。地上 封印を破壊し、その封印の守護者を いに冥王アシュラを倒すが、冥王 守護神のうちのひとり、 かれらはかれら自身

られた王女は……。 が殺され、 は緊迫を孕んで幕をあげる。 **即作をプレイした人は懐かしい人々** こういった感じでオデッセリア? れ、脱出した王女とその息子の船 抵抗も空しくシオン王国は滅ぼ あるいは追い詰められて さて、

シオン王国の王



されてしまうのだ。最近になってそ にも追っ手が迫る。そして追い詰め せて討伐の兵を送る。ペルシャは大 の側近におさまっていた謎の司祭ラ ネス朝ペルシャの国王が部下に暗殺 うして幕を閉じた。そして今回の続 を護った守護神たちは、その安否も 封印は守られたが、体を張ってそれ ハンは暗殺の罪をシオン王国にかぶ はその数年後から始まる。 前作「神聖紀オデッセリア」はこ 洪水によって地上は浄化された。 杳として知れなかった…… アケメ

のエンディングでカッコよく決めて う。ペルシャの国王といえば、前作 いっていることに気づいたことだろ 女もまた然り、 くれたあの人だし、

地上の人々は方舟に乗って難を逃 のオデッセリア2はストーリー的に 時間にすぎない。ということは、こ という時間はほんのまばたきほどの しまうこのシリーズでは、数年など 作の間に千年単位の年月が流れて

今回は主人公のみ表示のフィールドシーン

飛行シーン。北極から南極にはワープしない



巨大な鳥「ガルーダ」に乗り世界を旅する





サイドビューになった戦闘シーン

るのだ。というわけで、正直に云っ ないとではやはり大違いだ。 ということはないが、シナリオ主体 てないと解けないナゾがある、など かも知れない。もちろん前作をやっ てない人は……これはちょっと辛い てしまうと、前作のファンなら感動 も極めて直接的な前作の続編にあた ここで前作のストーリーを書くこ 3倍となるが、前作をやつ

> らい品薄なのだが。 の楽しみの少なからぬ割合を損して をプレイしないということはSFC てしまうと希代の名作、オデッセリ 探してもらうとして、 筆者自身店で目にしたこともないく ともできないはないが、 ぜひやってもらいたい。もっとも、 いるということなので、 はっきりいって、オデッセリアー に示したパッケージ写真を参考に (1)をプレイする楽しみを奪う 前作については前作のコーナ

ゲームは基本的にはシナリオ主導 大筋以外はかなり自由が効 そろそろ本作 これはぜひ

(人気度)★

アニメパターンはかなり豊富だ

に希望を残してくれたあのお姫様だ

ガンガン試してみよう。

キャラでも戦上の道を突っ走ること 制限はないので、一見魔法使い系の クターの職業に応じた装備とかいう 魔術師タルカスだけはちょっときつ じで、これのいじり方次第で疾風エ の自由度が目につくところだろう。 ヤラの育ち方を制御できたり、武器 いだろうが。このゲームではキャラ ルグも鉄壁イリアも思うままだ。ま より分かりやすく、 を作れたりするというシステム面で くシステムになっている。特に、キ 成長制御は前作にもあったものを 使い易くした感

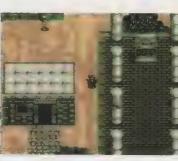
強の剣より強力になるほどだ。

マトリクス画面、自分好みに育てよう

HE HE

に加工してもらうという形で行うも いくつかの武器やアイテムを武器屋 もうひとつの武器制作のほうは、 ッコよくてお薦めだ。 性的に育ててやろう。 ともないようなので趣味に応じて個 を倒す武器が限られているというこ 個人的には素手で戦うイリアがカ 素手の技能もあり、別にラスボス

ものを作る材料は数が限られている ているかも知れない、 買えないようなものも制作できるの るようになっている。当然。店では ていていろいろと楽しいものが作れ 自由度、有効度ともに格段にUPし ようなので、注意深く て、何かとんでもないものが隠され 前作にも存在したけれど、今回は ふくらむところだ。とくに強烈な と夢は限りな



町の中、雰囲気が良く出ている



グラフィックはかなりみがきがかかった

うとでもなるといえるだろう。 扱うことになるがやり方次第ではど

章で主役を張ったあと主人公と合流 する。基本的には魔術を本職として る方法を探して旅をしている。第三 色々と苦労しているらしく人間にな いう種族ではない。この姿のせいで の血が入っているため。エルフとか 耳が尖っているのはアレフニアン

イリア



のかどうか、はなはだ不安である。 の世界でちゃんと社会生活を送れる 第四章で主役を張る。ゲーム終了後 ぶち切れていてもういうことなし。

時空を越えた旅を続ける。 祖国を滅ぼしたラハンを仇と狙い あの父親が名付け親だったらもっと ン王国の王子。行方不明の父親以外 ふざけた名前になっていたであろう 緒に旅をしたあの方の血を引くシオ には身よりもないという境遇だが、 本編の主人公。前作で主人公と



は覚えたけどMPが皆無などという

見た目通りのパワーキャラ。魔法

た日々を送っている。台詞も豪快に 士。その肩書きに違わない殺伐とし ことにもなる。職業はローマの剣闘 タルカス

がいることといい、四人の中で一番 なる。騎士という身分といい、恋人 リッツ・フォン・マイヤー 分この先の運命は。フルネームはフ 順調な過去を過ごしてきたが、その かれが主役をつとめるのは第七章に セン騎士。後の時代に登場するため 名前から想像できる通りのプロイ



95

荒廃した世界を戦車が爆走する!

メタルマックスリターンス

イースト ●12800円

STAFF

ゲームデザイント宮岡 寛 モンスターデザインD山本 サウンドD門倉 聡 西洋ファンタジーあふれる中、荒廃した近未来を舞台 自由度の高さをうたった『メタルマックス』シ そのリメイク版がいよいよ登場!

モンスターハンター 戦車に乗った

和な安息の日々は瓦礫の下へと朽ち 類みずからの手により破壊され、平 シリーズ。その待望の最新作がつい 一発売になった。 ータイーストの「メタルマックス」 繁栄の極みを尽くした文明は、 一風変わった独特の雰囲気を持つ

米ててしまった・・・。

らす、憶病な小羊に成り下がってし はなく、どこからともなく現れた 道産を食いつぶしながら "ただ生き まっていた。 モンスター。たちの姿に怯えて暮 凶暴なモンスターがうろつく危険 人間達は、もはや世界の支配者で 人間達は、過去の文明の

ているだけ』であるかのように見え 謎に包まれた『大破壊』。

> 12 や町が出来上がり、人々はささやか てはあるが生気を取り戻しつつあっ だが、そんな世界にもいつしか村

れはもちろんプレイヤーである君次 がこの世界でどう生きていくか。こ ンスターたちと戦う。モンスター・ 世界を、自分の戦車に乗り込んでモ す情け無用の『賞金稼ぎ』たち! 車を駆り、モンスターどもをなぎ倒 荒々しい人間たちがいた!強力な戦 こへともなく去って行く、 ハンター』となり冒険する。主人公 ーム。プレイヤーは、 『モンスター・ハンター』と呼んだ! いなる畏怖の念を込めて、彼らを 人々は、わずかながらの尊敬と、大 こんなストーリーで始まるこのゲ 荒廃しきった

そしてどこからともなく現れ、ど

「メタルマックス」は荒廃した世界が舞台だ。

車のチューンナップにつきる。 詳し

そして自由度といえば、自分の戦

させたりすることができるのだ。自

きなように改造したりパワーアップ

て自分の乗っている戦車を自分の好

いことは後述するが、つまり、自分

車体を変え、自分だけの戦車を作る 分で考えて改造をして、武器を変え 界観に関わるヒントがあるようなも 本当にただの道草的なものから、

のまで千差万別だ。

「メタルマックス」登場

年5月、ファミコン用のソフトとし タルマックス・リターンズ」はシリ ックス2」を経て、今回のこの「メ 世界を冒険するという独特の世界観 が発売される中、荒廃した近未来の ーアップさせて登場した「メタルマ 「剣と魔法」のファンタジーRPG て登場した本格派RPG。多くの ーズの第3作目にあたる。 「メタルマックス」は、もともと91 根強い固定ファンを生んだ。そ 93年3月に前作を大幅にパワ

ほとんど。そのイベントの中には けではなく、参加する、 にちりばめられたイベントは、必ず の高いストーリー展開にある。随所 ヤーの意志・選択に任された自由度 進化させたものとなっている。 をベースにスーパーファミコン版 ズ」は、ファミコン版のストーリー レイヤー本人に任されているものが しもゲームクリアの道の上にあるわ ~~2」のシステム・操作性を向上 このゲームの特徴は、特にプレイ 作品的には、今回の「~リターン しないはプ

うが早いはずだ。

弱肉強食の荒廃した世界

復活した「リター

の変更点

いこう。 前作との比較を混ぜながら紹介して している人も多いかもしれないが、 もう発売となっているので、体験

世界や町中の描きこみに加え、今回 クが、荒廃した、だがどこかコミカ メガのパワーを駆使したグラフィッ は、誰でも一目瞭然だと思う。32 前作に比べ格段に美しくなった画面 に関しては文字よりも写真で見たほ や戦車のステータス画面も前作より るようになった。また、戦闘シーン なり、より迫力のある場面を楽しめ メーションシーンが展開するように ルな世界を画面に映し出している。 はビルの倒壊のイベントなどにアニ もずっと進化している。だが、これ まずはグラフィック見てみよう。

音楽担当は門倉聡氏だ。 編曲したものらしい。BGM、 版のサウンドをベースに新たに作・ 音が、ゲームの進行を盛り上げる。 次にサウンド。これはファミコン そしてゲームシステム。まず、 ٢

個性的なキャラは健在だ。 キャラクターデザインは、もうおなじみの山本貴嗣氏。

ハマリ度 ★★★★ *** 人気度 完成度

世

プログラムヲ キ込ミマシタ 1 C INI 1) [] Ei DEL DEF à 3 LOAG ERMER

「メタルマックス」といえばパワーアップ。 戦車も武 器もプレイヤーの好きなようにカスタムしていける。 -度この楽しい作業にハマると、なかなか抜け出せな

たくさんの武器類が登場するこの「メタルマックス」。 ここまで現実の武器の持つ感触にこだわったゲームも 珍しい。それをあえて荒廃した未来世界で設定したと ころも、当時から多くのファンを獲得しているゆえん だろう。

ちに…。 具などを買うと、自分の部屋に持っ その名の通り家具屋さんである。 粒のようにの様に小さいが、そのう 虫。ただそれだけである。始めは豆 るとどんどん大きくなっていく変な ンテリアショップ』も健在だ。パ またパット(金喰い虫)パ 方、 "インテリアショップ" 持っているお金を喰わせ

家

をすることもできる。無数のバリエ また、武器やパーツそのものを改 自分だけの戦車 パワーアップ ミコン版の11体に加えて、 たまには、なにもかも忘れて、 の名にかけて、 なか楽しいぞ。 ない。「ーリターンズ」では、 これをしとめ、

サブゲームについてだが、これは サブ

色々な楽しみ方ができるのだ。店で

で一気にパワーアップさせたりと、 れたモンスターを倒して、その賞金 くしたり、

時には高い賞金のかけら 地道に稼いで少しづつ強 することによって強くしていくこと

性能の良いコンピュータを載せたり

ワーアップして、

積載量を上げたり

の下に眠っていることもあるかもし は手に入らないような武器が、

瓦礫

ないが、たまに息抜きにやってみる 新しく『モグラたたき』が加わった。 ターンズ」では、従来の「ゲコゲコ と、意外とはまってしまったりする ているミニゲームのことだ。「~り 本編とは全く無関係の、遊びで入っ 大作戦。戦車でバンバン』に加えて これらは、 ゲーム本編には関係が 心もまた、このゲームの特徴である。 ろと楽しめる。 遊びがちりばめられていて、 他にもいろいろな所にこういった

きっとわかるハズだ。 ムにはない独特の楽しさと、RPG を実際やってみてほしい。 おけるゲームとしての面白さが とにかく、 まだの人はこのゲー 他のゲー



いろい

激しいショックを カトレグでか

せっかくカスタムした戦車も、実戦で使わなければ宝 の持ち腐れ。自分のカスタム戦車を思い切り使えるこ の瞬間が、「メタルマックス」最大の快楽と言えるだ ろう。どういった武装が有効かも、戦闘を繰り返すう ち分かってくる。

戦車のレンタルショップまであるのが「メタルマック ス」の世界。性能のいい戦車を借りるには、当然それ に見合ったお金がいる。しかしレンタルタンクは、う まく使えばモンスターハンターとしての生活も楽にな るのだ。

を作り上げよう。 モンスター 愉しみ方

砲1門、「SE1門」の、

合計3門。

これらの装備は、町などで武器を買

装着し直していくことによって

はの「~2」では「主砲1門」、「副

ョンを楽しめるようになった(前作

砲1門」「副砲2門」、「SE2門」 る戦車のチューンナップだが、「主 のゲームの最大の楽しみの1つであ

合計5門もの装備を持つことが

ーションの中から、

造することによって、

より多くのバリエーシ

戦車をパワーアップさせていく。

武器だけではなく、エンジンをパ

主人公は「モンスター・ハンター」 てある。おたずね者モンスター。 次は、やはりこのゲームのメイン

家の山本貴嗣氏だ。 ない。モンスターのデザインは漫画 強い賞金首のモンスターを倒すため 体追加され、合計16体。これはスー ゲームに没頭するのもいいかもしれ 高価なアイテムを買ったりしよう。 に、戦車をパワーアップさせたり、 賞金をせしめよう。そして、さらに 報を集めて捜し出そう。これもなか (?) モンスター達だ。町などで情 とはないだろう。これらのモンスタ である。が、これで少ないというこ なのだから、 ーファミコン版の「~2」と同数 高い賞金がかかった凶悪な これがなければ始まら モンスターハンター 新たに5 高い なっていく。見ていてなんだか嬉し くなってしまうのだ。こういう遊び てきてくれて、次第に豪華な部屋に

モンスターハンターとして一攫千金を目指 すのも、プレイヤーの大きな楽しみのひと つである。気持ちよさそう。

スーパーファミコン

ロールブレイング

戦慄のオーパーツ

●SFC ●10800円 ●10月27日 ●タカラ

STAFF **Now Printing**

崩壊した東京駅。生き残 った人々は化け物におび えながら細々と生活して

少しずつ解明する謎と、移り行くステージがプレー ヤーの快感を刺激する。不親切なくらいに解らないと ころが面白い。

の勇士へと成長してゆく 故このようなことが?。謎の声に誘 から離れ、宇宙へ。崩壊した東京 化け物の徘徊。出現する遺跡群。 れて旅立つ君は、 突然の異変により日本列島が地球 地球に戻るため 何

とで物語は始まってゆく の声に誘われ新宿を目指して行くこ 前の悲しい出来事とは…。 われ消え行く意識の中頭に響く謎 する。その時突然現れた化け物に いいのか分からない状態でスター ゲームはプレイヤーがなにをすれ

人公は5人 的に作る武器重視型、 きなキャラ、 て方で攻撃重視型、

ここはどこ?

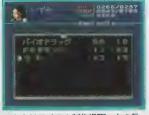
ことに使える。ステータスの振り当 にいれたアイテムや武器を作った らえる。レベルアップのないこのゲ のESPもENGを振り当てること 成長するのだが、 てることで、主人公(ヒロイン) いくヒロイン重視型等上 て覚えるので、ヒロインだけ育てて てはなくENG(エネルギー)がも 「魔天伝説」では敵を倒すと経験値 ムはENGをステータスに振り当 死んだキャラの復活といろんな パーティーに成長させ このENGで 強い武器を優先 またヒロイン 丰 は

この異変に隠された真実、

25億年



ステータス画面。ステータスのレベ ルを上げるには、各バーの右の数字 分FNGが必要。



う)もまた5人。ストーリーに大きな ロイン(ESP、魔法みたいな物を使 を選んでプレイ。それに対応するヒ

武器を作りだす能力をもつ主人

性格の違った5人の中から1人

変化はないが、全てのキャラクター

を見るために5回はプレ

筋肉タイプから勤勉タイ プまでそろった5人の中

から1人を選ぶ。

こちらはアイテム制作場面。左の数 字が所持数で、右が一つ作るのに必 要なENG数。

させられ、3匹目以降のモンスター モンスターは2匹までを戦闘に参加

結晶化させて持ち歩き必要な時

に呼び出せる

2人とモンスター2匹。

そう、

モン

ーティ-は主人公とヒロインの

は

4

ま

スターも仲間になる。

仲間になった



これはモンスターが仲間になる瞬 間。選択を間違えると二度と現れな いので選択に注意しよう。

ものがあると思う。

逆三角をとりまく円は方位、ピンク の点が「何かある」場所を示す。



ダンジョンは3Dダンジョンで、これは広域 マップを呼び出したところ。



秋葉原で何も解らない主人公を襲ってくる

顔だけの敵。取り込みの美しいグラフィクだ。

便利なナビシステム「SPIES7 どうすればいいのと思うが、 込みである。その美しいグラフィッ 公そして突然浮かぶ敵の顔・・・この クを堪能してほしい。 ゲームのボスクラスの敵は立体取り 葉原がスタート地点。さまよう主人 さて、瓦礫の山と化したこの街で そう、崩壊した秋 とても が付く。(敵がいても付く) ダンジョ ピングなので、 ン内ではこのシステムのおかげで右 ボタンを押せば必要な建物には印 そして真実とは。

3Dダンジョン内でも迷うことな その道を知っている人には結構面白 び出すことができる。これなら広い 上には5×5のマップ。オートマッ しまいたくなるそんなゲームであ 徐々に解っていく現状と深まる 新宿と移動するので、 ゲームは秋葉原、 広範囲のマップも呼 一息で解いて 神田、

©TAKARA 1995

は始まっていく。その不親切が逆にプレーヤーを虜にしていく。しつこいが、本当に何も解らないままスタート。何の説明も無い=のでとりあえず動かす、すると敵に遭い倒されて、

ロールブレイング

ヴェルヌワールド

●11800円 ●9月22日

STAFF Now Printing

『十五少年漂流記』『海底二万哩』『八十日間世界一周』『地底探 検』『月世界に行く』など書き上げた、ヴェルヌのテーマパー ク、ヴェルヌワールドで繰り広げるヴェルヌオンリーゲーム

時は西暦2028年、

そして突然の大地震に見無

ーラステーション内で不可解な停電

待されるところから始まる。主人公 ヌワールドのプレオープンの日に招 ので、『海底2万哩』『十五少年漂流 とその弟ケイは、2人で中央島のポ っている。 な7作品の世界がアトラクションと 記』『八十日間世界一周』など、有名 品の世界をイメージして造られたも して再現されて、楽しめるようにな ルドはその名の通り、ヴェルヌの作 の生誕200年を記念して、 「ヴェルヌワールド」というテーマ 物語は4人の家族が、このヴェル ークが建造された。 SF空想作家ジュール・ヴェ ヴェルヌワー

ウェポン)のエネルギーとして使う きる最重要アイテムだ。 ルギーポイント)を貯めることがで ード」というアイテムは、 EPは特殊武器TW を倒した時に得られるEP ヴェルヌワールドでは欠かすこ お金としても機能す (テクニカル (エネ

とめようと冒険を始めるのであっ ある主人公達は両親を捜しに、 界になってしまった。それでも勇気 マパークが一転して危険な現実の世 が人を襲い始める。安全な夢のテー てヴェルヌワールド崩壊の謎をつき ク内のすべてのシステムがダウ 案内役であるはずのロボット この謎の地震の後、 そし

ットから手に入れる「バッテリーカ 主人公達が、ある暴走寸前のロボ 敵ロボッ

を活用すれば冒険はかなり楽になる 攻撃できるのでかなり強力だ。TW 要があるし、EPをチャージしてお けばいつでも使えるうえ、 EPを消費する分、 とのできないもの 通常の武器とは別に装備する必 である。 強力な武器であ 敵全体に T W は

物語の途中でパーティーに加わ

うな冒険が待っていることだろう。 わず原作を読みたくなってしまうよ とするシーンがあるかも知れない。 ヌの原作になぞらえて造られている 心強い存在だ。7つの世界はヴェル ナディアは知ってるが『海底2万 主人公達を助けてくれる仲間 知っている人は思わずニヤリ という諸君も、





マン島へは、写真の船 「十五少年漂流記」のステージチェア 「スラウギ号」



タイトルの後ろに見えるのが、これから冒険を繰 り広げることとなる、ヴェルヌワールド島々だ。



チェアマン島、地底島の他、海底島、中央島、 戦場島など合わせて7つの島がある。



チェアマン島の最後の関門が、この1つの体 に2つの頭をもつダチョウ「ケルベモア」だ。

P

アイテムもヴェルヌチョコ、ヴェルヌTシャツ、などヴェルヌ、ヴェルヌ、ヴェルヌ。実在しないのが残念だが、あったら怖い程ヴェルヌだらけ。どこへ行ってもヴェルヌ、ヴェルヌ、ヴェルヌ。

●スーパーファミコン ●エンジェル ●¥11.800 ●発売中

STAFF

原作:武内 直子 (講談社「なかよし」連載)

今回も、うさぎのボケぶりは健在だ。

超ヒット作品「セーラームーン」が、ついにRPGに なってスーパーファミコンに登場だ。合体攻撃で敵を ブイブイ言わせよう。

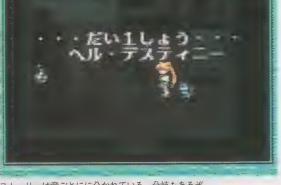
> なっていて、自分が選んだストーリ の辺は大丈夫。四つとも違う内容に 似たような感じになってしまうんじ の章をクリアしたとして、 ヴィーナスの章と四つの章に分かれ 章・マーズの章・ジュピターの章・ ーによって後の展開が変わってくる やないかなーということだけど、 リー分岐があり、マーキュリーの 心配なのは、 回クリアした後も楽しめる。 例えばマーキュリ 他の章も

りと細かい演出もあり、この辺はフ 終わると、各キャラが勝利を喜んだ されるのでよくわかる。また戦闘が アンならずとも思わず微笑んでしま

シナリオは五章構成で途中にスト ムーンについに出ましたRPG!

細かく作ってあり、キャラクターの に回復力が異なるので、 魔法などがガンガン使える。 は戦闘の度にEPが回復するので、 表情も画面上にコマンドとして表示 に乗ると痛い目を見ることになるか キャラクターの動きのパターンも あまり調子 かなり

などはそのままだが、このゲームで 回復するところだ。通常のRPGだ 魔法力のようなもの)が戦闘の度に このゲームのおいしい所は、 宿屋などで回復しない限り体力



いあさあってるしい

-リーは章ごとにに分かれている。分岐もあるぞ。



-メーションアタックが炸裂!使いまくれ。

キャラクターの感情は、 このようにキャラクタ 一の動きとマークで誰 にでもわかりやすくで きている。

> 君の選択次第だ。 て、バランス重視のパーティーにす ィー構成を選択できるようになるの ストーリーが進むにつれてパーテ 君ならどんなパーティーで戦うり にするかは

ころだ。

速やかなゲーム進行を選ぶか悩むと

やないので、一瞬の恍惚感を選ぶか

EPの減り方が尋常じ

ラクター同士の連携も楽しめる。 フォーメーション技などがありキャ メインの魔法の方も、

る危険性が大いにあり、注意が必要 によって必殺技の成功率が変わるの かもセーラー戦士たちの組み合わせ 特にファンはこれのみに没頭す

使ったりすると、

シュートのフォ

2人、3人、5人などで合体技を

力この合体必殺技を使っていきたい

に合わせた必殺技が使えるので、

アタック」など、フォーメーション

1人より2人がいいいおっとあぶない歌っちゃまずい

クリスタル・ビーンズfrom ダンジョンエクスプローラ

・ハドソン ●9,500円 ●10月27日

STAFF

仲間を集めて3人同時プレイで熱くなれ!マルチタッ プを持っていないなら今が買い時。友達いない奴は買 うな。(笑)嘘、1人でも十分楽しいよ。

さて今回の



なつかしの、PC版初代の画面。

その名も「クリスタルビーンズ F なったアクションRPG「ダンジョ らSFCに移し、再び冒険の幕が切 ンエクスプローラー」に続編登場。 -」。戦いの場をPC―エンジンか 発売され5人同時プレイが話題に PC-エンジン初期にHUカード そしてその数年後CD-ROM

これが舞台となるグランドールのワールドMAP。

かの地に集う ―王立図書館グラン 名作三たび! この輝きをなくすとき 最後の希望 ール伝説より 魔の雨 地上に降りそそぎ 大地 海は青さを失う 地上の者

またジェムの取り方によりステータ せてプレイすることができます。 キャラクターの選び方や育て方



いくつかを紹介しよう。 お助けサブキャラクター

帰ってきたこのゲーム。ここではそ し余りある新システムをひっさげて ら3人に減ったものの、それを補っ

差がないので初心者が使用するには サブキャラクター。NPCと思いき が使用することが可能なのだ。しか イヤーのキャラクターと能力的に イベントクリアにより、登場する なんと途中参加するプレイヤー お助けサブキャラクターは他プ

まだまだ魅力見所満載!

なんといっても3人同時プレイに

ラクターのロボット、シーフ、バー ができる。さらに、お助けサブキャ ボウマスター、ウィザード、 せば、なんと総勢12人にもなるのだ ド、ドラゴンパピーの4キャラを足 ッチの職業の8人から選択すること スト、モンク、カゲ(忍者?)ウィ ターは、ファイター、ウォリアー、 ブリー

ラクターとなって遊ぶことも可能で

このことにより自分だけが強いキャ

ラクターの持ち寄りが可能である。 テムとして、パスワードによるキャ

た点は、非常に気になるところだ。

プレイヤーの参加人数こそ5人か

でに完成されたゲームなだけに変

シリーズ三作目になったこの作品

けしてアイテムを奪い合ったりし合 ゲームを進めるのもよいが、 また、前作から引き継がれたシス

前作の雰囲気を残しつつも綺麗になった画面。

in the state

今回も様々なトラップ(罠)がプレイヤーを襲う。



|人で敵に囲まれるときつい。



やっぱ3人同時プレイ夢のチームでバトルに挑め。



ボスキャラにボウマスターの魔法が炸裂!

スーパーファミコン

火の皇子 ヤマトタケル

DSFC ●10800円

STAFF **Now Printing**

ヤマトタケルは日本の古代神話に登場する人物で、最 も知名度の高い人の一人であろう。プレイヤーは、その ヤマトタケルになり、このゲームをプレイする事になる。

星座五行対応システム

900年1月1日から1999年12 コープが表示される。 になる。すると人力した日のホロス 月31日の範囲で誕生日を入力する事 ここで重要なポイントは、 ゲーム開始時に、プレイヤーは1

ストーリーが変化するのだ。 により、どんな英雄に成長するかが さを問われる場面があり、その応対 れている。ゲームの中でもその優し れるヤマトタケルだが、人々からの このゲームのキーポイントである。 行を理解しうまく活用できるかが、 最大の力を発揮したりするので、五 性を持つ星座が太陽と重なった時に るという考え)でいう火の星座のこ 金・水の5つの要素で成り立ってい る。火星とは五行(世界は木・火・土・ どの星座に位置するかという点であ とだ。キャラクターは、自分と同じ属 八望もあり優しい面もあったと言わ 一生を戦いの中で過ごしたと言わ ブレイヤーの行動により

火の皇子ヤマトタケル参上

しかし、ストーリーはゲームオリジナルだ。東宝の映画にもなったヤマトタケル。

の豪族達は朝廷に反旗をひるがえし ある皇帝に西区の反乱の鎮圧を命じ た。主人公・ヤマトタケルは、父で しむ人々は増え、ついに出雲、九州 スを祭り、月読神をないがしろにし を人々は「干ばつは朝廷がアマテラ に祟りである」と考えた。飢餓に苦 **入下ばつに襲われた。この天変地異** 今から1500年ほど前、 日本は

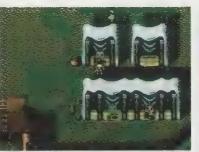


敵も日本風のキャラクターだ。

帝から西国の反乱を鎮圧するように

兄に大怪我を負わせたため、皇 八和朝廷の第2王子として生まれ

命じられる。タケルは皇帝を信じ命



時代設定は弥生時代だが、なかなか感じが出ている。

月読神

そかに月読神を祭り信仰する信者は い戻る日を待ち望んでいる。 れた高貴な神。 アマテラスと戦い月に封じ込めら 封印を解き払い地上に再び舞 大和や伊勢にも、 U

これが誕生日入力画面だ。



コウガ

完成度 ★★★

征服をたくらんでいる。 出会い、その力をかりて大和に降臨 月に追放されたが、そこで月読神と って日本を征服して、やがては世界 した。中国から呼び寄せた魔物を使 中国の仙女。かつて神々によって



捨ててもタケルへの愛を貫く美し タケルにも愛されるが・・。わが身を 恋して、西国遠征に加わる。やがて 「金」の性の巫女。タケルに密かに 姉と共に、出雲別宮を守っていた







102

©1995 TOHO Co.,Ltd. ©西谷 史/シップス

(ハマリ度) ★★★

の高い神々と出会い、朝廷のあり方 令に従うが、生活にあえぐ人々や徳

い、勇敢な乙女。

んな英雄に成長するかは、プレイヤ しい人にめぐりあうなかで、彼がど に疑問を感じる。魔物との戦い、愛

ーである君次第だ。



極上のサイク

Macintosh版CD-ROM/Windows版CD-ROM

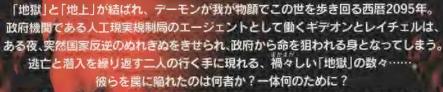
これは私











謎が謎を呼び、息つく間もなく展開される不条理なサイバネティックワールド。









日本語版制作/発売元:株式会社キャガ・コミュニケーションズ 販売元:株式会社ナムコ

6.1994 Lake 2 Interactive Software, Inc. All rights reserved.
Hell: A Cyberpunk Thriller and Take 2 are trademasks of Take 2 Interactive Software, Inc.

●お問い合わせ 株式会社ナムコ インタラクティフメディア事業フロジェクト 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL.03-3756-8507

GAGA

WizardryVI 禁断の魔筆

●SFC ●アスキー ●12800円 ●24M/カートリッジ/バッテリーバックアップ/ターボファイル対応 ●9月29日

> 知る者はいない。それから百二十年 の今コズミックフォージの秘密を求

、この城に足を踏み入れた者たち

ックフォージに何が起こったのかを

分を幾つか加えたのがこのVIだ。そ

たか説明しましょう。

キャラクターの変更占

のシステムに、

今までになかった部

違う物になった訳ではない。今まで

かし、変わったといってもまったく

た1作目であるのがこのVIだ。

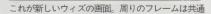
ードリィの中で新しいシステムにな

現在別まで発売されているウィザ

どこが変わったか

STAFF **Now Printing** 新システムになったウィズの第一号「ウィザードリィ 禁断の魔筆」がSFCに登場。今ごろみんなはま っているところかな?

の闘い以来城は無人であり、コズミ 要としない事に気付き、お互いの運 があったのだ。2人はその力を使っ 命を戦いに委ね繰り広げた。そこま 書き始め全宇宙を恐怖に包もうとし ったが、二人の結束は長くは続かな **魔力により魔界を次々に征服してい** てが知られている全てである。最後 たが、 すでに 2人はお互いの力を必 し人々が想像もしない邪悪な言葉を きになるストリーは? 恋な心の魔術師と手を結び、強大な れた言葉を現実にしてしまうペン た。彼は国民に圧政をしき苦しめ ある城に邪悪な心の君主が住んで 「コズミックフォージ」という書 彼らが倒した悪魔の持ち物の中 やがて王は、 彼と同じくらい邪





VIでは標準の、顔絵作成モード

キャラクター作成において以下の点 れではどのようにゲームが新しくな 武器関連、 〈スキル (技能)〉 運動関連、 それぞれがさらに項目分 学術関連の3

リイV」と同じD·W·Bradle シナリオを味わえる事でしょう。 Yが担当しているので、VIも最高の てあると言われている「ウィザード ィーシリーズ中、最高のシナリオ ついにリニューアル

SFC版のVIが、ついに登場。1か 生まれ変わった。 らいまで基本的なシステムを変えず ついに新しい要素を数多くつけ加え 続けてきた「ウィザードリイ」に 昔から多くのRPGファンを魅 、発売してきたこのシリーズだが

が変更された。

〈種族〉

作成する事ができる。 VIになり表示されるようになりまし 従来の8職業から4職業に増えた。 新たに設定できるようになった。 前作までの5種族から11種族になっ へ顔のグラフィック> 選択できる物の他に、 自分でも

により構成されています。 に表示されるようになりました。 迷宮について

倒数(キルマーク)重量などが新た スタミナ、復活回数、 へその他のキャラクター情報> つの迷宮だけではなく複数の迷宮 ウィズVIの迷宮は従来のように 戦闘について モンスター打



キャラの下に表示してるのは両手に持っている武器

けされている。 〈呪文の選択〉

呪文が使える職業は呪文を覚える時

に自分で選択できるようになった。

魔法もこんなに見応えのあるグラフィック

ムを遊ぶ感覚で遊んでみればいかが

は後者です。これはウィズではない。 Dy ヒデ新システムになって旧システムのファンは、新システムになって旧システムのファンは、新システムを認める派と認めない派に分かれた。私(本文を書いた人とは別人)

ヤッタネ!ついにPSでウィズVIIができる!!

Wizardry WI ガーディアンの宝珠

●SCE/ソリトンソフトウェア ●5800円 ●発売中

STAFF **Now Printing**

驚異のアニメーション

ウィザードリィVIでシステムが変わりアニメーション の多いゲームになってパソコンのハードスッペクを選 ぶゲームになったウィズの最新作が時世代機に登場。

Play Station ロールブレイング

クサヴァントに知られ、狙われてし アレスエイデスより依頼され、ガー のため宇宙で最も強力な品アストラ シの森よりガーディアの冒険が今始 ルドミナの隠し場所惑星ガーディア 狂い始めていた。そのためそれの対 コズミックフォージが、在るべき場 ディアへと連れてこられる。フォー コズミックフォージの正当な支配者 フォージの異変により、コズミック いた惑星ガーディアは、コズミック にあるコズミックサークルが隠して 刀を持つコズミックフォージ。その ークサヴァントの手より守るよう ークルが隠し通せなくなった。そ 宇宙の存亡さえ左右させる強大な 宇宙の破壊者と恐れられるダー 君達はアストラルドミナを、 な冒険を始める



イVIの続編に当たるシナリオで、 ウィザードリィMは、ウィザード

そして君達はアレスエイデスに連れ WIはVIのエンディングからのお話。

ンの多いウィザードリイ。 しいと想うが、まだまだ根強くファ を騒がせていたのは、まだ記憶に新 たウィザードリイVが、パソコン界 多くのウィズファンの反感を買っ



の呪文内容は完全に違うわけではな 領域に分かれたが、4体型の術師達 魔法使い系(魔法使い、ビショップ とするところの領域を操る。また各 体系の術師達がそれぞれ、己の得意 超能力系(超能力者、修道僧)の4 師系(錬金術師、忍者、レンジャー) プ、ロード、ヴァルキリー)錬金術 分類ではなく、6つの領域に分かれ 今までの僧侶、魔法使いといった バード)僧侶系(僧侶、ビショ

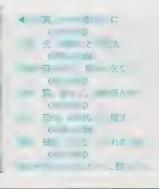
リイW、ガーディアの宝珠を簡単に 以降になってSFCでウィザードリ 続いて発売。そのPS版ウィザード イVIが、PSでウィザードリイVIが

のも増えたが、ここではそれらより 他に、拳銃を使うスキルなんて言う も大きく変わった魔法のシステムに ヨン、イーグル・アイというものや 増えたスキルとは別に、リフレクシ ついて説明しよう。 つはパーソナルスキル。Vで新たに 大きく2つの相違点がある。ひと



することまちがえ無し ニメーションのウィズVIは君を虜に 美しいグラフィックとスムーズなア イブ3D」で制作されたCG。 アミガのCGツール「ライトウェ





オープニングの直訳文には意味不明の箇所がいくつかある。同時にながれる英文を聞き取り理解しよう。 さすがプレイステーション。アニメーションが綺麗。オープニングの3Dもすごく綺麗。だけどやっぱりウィザードリィ。

©1995 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc.

大通した部分などがある

初代、二代目を次いで三代目FXも、実写取り込

みだが FXはフルカラー このゲームはテーブルト

F X版では各町に自分の家を建てられるがお金が かかるので当分は無理だろう。



誰にでも弱点はあるものだが、お化け嫌いの彼は 死霊系の敵と遭遇するたびに「恐えよぉ」なんて 叫んでしまう。こういう人には普通の力量を望む のは無理。



マップ上では赤い点、旗が町で、青いのはダンジ ョンなど冒険の目的地を示す。

ルナティックドーンFX

究極のテーブルトークRPG!

メーカー・NECホームエレクトロニクス 機種●PC-FX●11/21●¥8,800

パソコン界で常に新しいシミュレーション ゲームを提供してくれる、アートディンクの 大ヒット作、ロールプレイングSLGのルナ ティックドーンだ



ーロッパ風、砂漠風、アジア風、日本風の4タイプ、60以上の町が存在する。

16色じゃないって素晴しいですハイ。 代幾ならではの美しいグラフィック、

て左上に現れたコマンドメニューは、

ればスタミナが減り結果HPが減って いくことになる又、それだけではなく な依頼を受ける事によって冒険をして 意志で冒険を繰り広げていくものだ。 をしなければ死んでしまい、 プのRPGで、 まう程の凝りようで、 アルタイムにゲームは進行し、 ム世界に放り出された主人公は 自由度が高く、 買い物、 眠らなけ 等 色々

ンを紹介していこう。

まず、ルナドンを知らない人のため

版をさらに発展させた新システムが

この新作ルナティックド

「ルナティックドーンFX」。パソコン

ックドーン」のPC一FX版である。

ソコンで大ヒットした「ルナティ

らされるので注意。 期日内に戻ってこないと、 ある「仕事の斡旋」によって依頼を受 を途中で放棄する場合も同じだ。また いにここに戻ってこよう。受けた仕事 プにつれて暗殺、退治等を引き受けよ ではまず宿屋に行ってみる。 また、依頼を達成したら報酬を貰 冒険が始まる。最初のうちは宅配 簡単なものだが、 レベルアッ

ブタイプである。

回で移動出来る範

くあるフィールドタイプと違ってマッ ルド画面を見ればわかると思うが

購入していざ出発だ。ただし、 を、道具屋で食料その他必要なものを さて目的地に行くわけだが、 仲間を集め、 武器屋で装備を、魔法屋で魔法 仕事も受けたら冒険の フィー

ときその場に捨ててくれば別れられる もこの場所だ。ちなみに仲間が死んだ のを仲間にしよう。(キャラによっては ごとの情報に注意し、信頼できそうな 戦闘中に逃げ出すので注意) 宿屋では、 仲間も集められるキャラ 別れるの

や闘技の熟練度、

盗賊の技術を

イクで上げられなかったパラメーター

まずは移動で特筆するところは訓練所 どれもRPGならおなじみのものだが

ここでは金を払うことで熟練度、基本 ラメーターを上げられる。

キャラメ



自分のキャラのタイプ(戦士や魔法使い等)を決 めてから訓練をしよう。

ートしているような感じのRPGだ。 キャラメイク

にも…)、性別等々を入力し、 年齢、家系(基本ステータス 弱点(EXPに差が出る、 いざスタートだ。 EXPe

パソゲーユーザーたちの羨しがる次世 とある町からスタートするわけだが

「PC-98版」との画面比較

〈ルナドン I 版〉

〈ルナドンⅡ版〉

タイトル





町並の表現





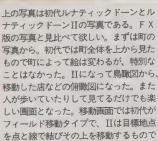
移動のシー













また移動手段として駅馬車なる ものもあった。ダンジョンにおいては初 代ではほぼ真上からの視点で足を踏み入 れてない場所も画面内であれば見えてい た。IIでFXにも継承された斜め上から の視点に変更。また歩いた所以外は見え ない。他にも消えたシステム等もあるが、 初代のシステムを改善したIIのシステム をより簡単に、プレーしやすく、鮮やか にしたのがFXの新システムだ。

キャラによっては かけで行動を頼む。

言う事を聞かない

することとなる。移動中には戦闘もあ ダンジョン内は 罠が仕掛けられ ているので注意しながら歩かね

する場合は、中間点を選んで順に移動

目的地に着いた。場所はダンジョン

ばならない。 ルナドン2タイプの斜めからの視点。

もダンジョン内も同じで、 もあり敵も歩いている。 でマップ画面が出る。宝箱もあれば罠 オートマッピングなので、ボタン1つ ば逃げれたことになる。仲間へは呼び て戦闘を繰り広げ、 敵に遭えば戦闘だが、フィールドト 、範囲外に移動すれ 定範囲内

仲間に戦わせて自分だけ逃げていたら

戦闘は

が止まる。戦闘で 動入力ごとに時間 トルで主人公の行 先行入力オートバ を選ばう。 者もいるので仲間

悪党の第一歩となる。



稲妻の呪文が炸裂!FX版はアニメー ションが豊富で、画面でも楽しめる。

アニメーションが画面を彩る。それら 冷却系、雷光系、精神系、精霊系、暗 魔法がある。魔法はFXオリジナルの 魔法の使い方が勝利の鍵を握る。 重要になる。 神聖系の8系統があり約6種の 時間に関する魔法の使いかたが 魔法は物理系、 火炎系、

れだけ他の者より多い回数攻撃できる は敏捷さが重要で敏捷度の高い者はそ

リアルタイムシステム

ルを追求した結果で、

時間の重要性が

戦闘のシステムはリアルタイムバト

間のいる時に訓練を選択すれば、仲間 すでに寿命が決まっているだけではな は別の旅を求めパーティーを離れてし 示されている。そのため街の中では仲 ンド選択時以外は、全部と言っていい いシステムが、リアルタイムシステム 写真を見れば解るが、 はど時間の流れが進行している。 キャラ選択の時点で種族によって ゲームがスタートしてからもコマ ナティックドーンの忘れていけな 日付が右上に表 街の

がルナティックドーンの奥を深め、

t

なくなる。ここまで凝った時間の設定

りリアリティーのある世界感をプレー

ヤーに与える。

幾多の試練を乗り越えて未来は英雄

然真っ暗闇になり、

足元程度しか見え

ランプの燃料の残料時間が下のバーに

ダンジョン内等暗闇の中ではオイル

表示されていて、燃料が無くなれば当

ばスタミナが減りHPが減る。 然死んでしまう。 とに食事を取り、 に時刻も表示され、設定された時間ご フィールド上、 冒険中には日付の他 眠らない時間が続け 食料が無くなれば等

ハイ。セーブ、ロードも速いです。 い、と思えるほどオススメの一本です ルナドンのためにFXを買ってもい

知名度である。これらを目標に冒険す バーの左が英雄度。 か? それとも悪党か? それはプレ 隣町では大悪党なんて言うのも面白い るのもいいだろう。ある町では英雄で、 下で悪党となる。 イヤー次第だ。 ちなみに街中にいる間でている下の 知名度は受ける仕事の内容に 2番目はその町での 50以上で英雄、

ート時は英雄度50に知名度0。君の未来はここか らだ。暗殺ばかり受けていると悪党に……



こうした問い掛けも「オウガ」ならでは。

仰は、人の心にある「自由」と「束縛」 前作『伝説のオウガバトル』と同時期 と言う事はない。しかし、わずかでは 違いであって、どちらかが優れている。 優先させる人もいる。それはやり方の どんなに乱雑でも自分のやりやすさを 例えばまわりを見渡してみても、整理 の要素をダイレクトに投影した「アラ 生活であり、文化でもある。彼らの信 語られる、まったく別の物語が今回の にあたる。すなわち前作と同じ世界で その神々との契約。それがこの世界ヴ 整頓が得意できれい好きな人もいれば インメント」と言う概念で提示される アレリアに生きる人間たちに一貫した 『タクティクスオウガ』である。 『タクティクスオウガ』の時代設定は 絶対的な存在である神々への信仰と

ともに従来より確実に進歩したものと のゲームシステムは衝撃的であったと て来ただけに、『伝説のオウガバトル』 タイム要素は思考を重視するシミュレ すい事はないだろう。こうしたリアル

ーションゲームとは相反すると思われ

プレイヤーにとってこれほどわかりや

一同上がぶつかり合い、戦いが始まる。

実際に画面上を動いているキャラクタ

て現われる敵の兵上や魔物たちである

明確に分かれており、そこではプレイ に存在しているのだから。 最初からプレイヤーの把握できる場所 しまっていた。なにしろ敵の駒たちは の予測のつかない緊張感などは薄れて る事ができた。が、一方では戦場特有 効果的に自軍の駒を配置するかを考え にヘックスと呼ばれるマス目にいかに の攻撃順では安心してじっくりと、俗 先されていた。結果プレイヤーは自分 ヤーに対する「わかりやすさ」が最優 なものであった。攻撃側と防御側とが 言ってしまえば野球やアメフトのよう 従来のシミュレーションゲームは

の臨場感・極限の緊張感と言った要素 は、それまで犠牲にされていた戦場で しかし前作『伝説のオウガバトル』 このWTは従来のターン制の持つ戦術 エイトターン)として存続し、同時に こうしたリアルタイム要素はWT(ウ 今作『タクティクスオウガ』では、 そしてさらに広がるそ リア全土を包み込む事になる。

る俗にターンと言われる概念は存在し

ない。代わりにあるのは刻々と移り変

わる時間の経過と視界に入ってはじめ

さ」をも受け継いだ。『伝説のオウガバ

を実現し、さらに既存の「わかりやす

トル』には、攻撃側・防御側と分かれ

どの面で戦術上でも大きな意味を持っ すモデルだとすれば、エレメントはこ ラマを肌で感じるために不可欠な要素 オウガ』の世界と、そこで展開するド てくるが、それ以上に『タクティクス ト、エレメントは魔法の効果・相性な 生涯受けることとなる。アラインメン 契約を結ぶ事によって、その守護を はこれらを可る神々のうちいずれかと よってこの世界は構成されており、人々 だろう。水・炎・大地・風の4元素に の世界そのものへの関わり方と言える アラインメントが人々の信仰を表わ

登場の衝撃 『伝説のオウガバトル



騎士ランスロットは重要キャラの一人だ。

タクティクスを重視したゲーム性にな よってさらに立体的・多角的なものと そして刻々と変わる 会候の変化〉に っているわけだ。そしてその戦術的要 た。タイトルが「示す通り、 新たに加わった〈高さ〉の概念 この辺りはプレイした者なら ストーリー ngratulations! 神聖ゼテギネアが版図を拡大してい た頃、オペロ海に浮かぶ海洋王国ヴァ レリアでは、王の死によって民族単位 より戦術= での覇権争いが勃発していた。巨大な This map is completed 力を持つバクラム・ヴァレリア王国と ガルガスタン王国の股立により、その

> 出は総てこの戦闘フィールド上で処理 ターを踏み台にした移動など、 段差を利用した攻撃や、大型キャラク される。そのためプレイヤーは一貫し せないため、 でき、 にないプレイ感や戦術を味わうことが ば誰しもが実感しているところだろう。 さらにこうした感覚を途切れさ 戦闘を含めたあらゆる演 今まで

的な思考の楽しみをも見事に復活させ

人間たちの限りなき戦

良さが、プレイヤーをひきつけている

大きな要因の一つでもあろう。

ることができる。こうしたバランスの たイメージを保ったままゲームを進め

たとえ世界がどうであれ、 主人公の幼なじみのヴァイスは また大切な仲間を失う事 そこての

のオウガバトル』に登場したランスロ 神なのだ。そんな彼らの戦いに、『伝説 好戦的な災いの元としか映らない。彼 侶)であり、無駄な争いを望んではい は主人公を争いへと引きずり込む厄病 和主義者である。そんなカチュアにと ない。できれば主人公と2人でひっそ になるかもしれない。総ての歴史はプ るだろうし、 になる。その結果、何かを得る事もあ る時代を生き、様々な決断を下すこと 公デニムを通してゼテギネアと呼ばれ 事は疑いない事実だ。われわれは主人 りと暮らしていたいと願う消極的な平 レイヤー自身の手に委ねられている。 王人公の姉・カチュアはクレリック(僧 八間たちの営みがもっとも重要である

●スーパーファミコン

・クエスト

11400円 ●発売中

ットらが絡んでくる。カチュアの願い **担もれた財宝プキュアシード。を発見** ラクへ転送します。 76 0.+27

争いは激化した。ガルガスタン王国の 設立に反旗を翻し、激しい抵抗運動を

続けてきたウォルスタ系住民だったが、

指導者・ロンウェー公爵が捕囚の身と なったのを契機に抵抗運動もおさまっ

たかに見えた。しかし今、わずかな仲 間とともに自らの自由を勝ち取るため

に立ち上がった若者がいた。ヴァレリ

アは再び戦火にさらされることになる

この隠し財宝も健在だ。

クスオウガ 混戦の世界『タクティ

術性など、『タクティクスオウガ』はわ 国家・人間の複雑な関係、 高度な戦

への問い掛けでもあるのではないだろ

(次号へ続く

る中心となっていくのはひじょうに触 どちらかと言うと穏やかな性格の少年 であるのだが、そんな彼が歴史をつく 彼らはまっすぐ戦いの渦中 主人公デニムは、 るのか。それはまた、プレイヤー自身 ム=プレイヤーがどう変わり、 るのだろう。そして物語の最後にデニ がらプレイヤーをその世界に引きつけ 重いストーリー、 さにわれわれ自身であり、 ない。その現実に悩むデニムの姿はま を生み、その終わりは征服か死でしか る作品でもある。価値観の衝突が紛争 る作品である。と同時に考えさせられ れわれにとって実にプレイしがいのあ テーマを扱っていな だからこそ

味深い事でもある。

とは逆に、

と向かっていく。



『タクティクスオウガ』はターボファ イルに対応している。外部記憶装置で あるこのターボファイルをうまく使え ば、最大で41箇所までセーブが可能 である。

このゲームでは主人公が決断を迫ら れることが度々ある。そんな時でもマ ップごとにセーブしておけばある程度 のやり直しはきく。一度クリアした人 向けだが、『タクティクスオウガ』の世 界をあますところなく体験したい人に はお勧めしたい。また、異なる設定で 並行してゲームを進めてみるのも一度 にいろいろなストーリーを味わう事が できて面白そう。





近日発売予定▶ガンダムW/等身大ポスター、岩男潤子/ポスター・カードケース・テレホンカード・ブロマイド、岩永哲哉/ポスター・カードケース・テレホンカード・ブロマイド **爆れつハン ター/ポスター・下敷・ラミカード・クリアファイル・テレホンカード・設定集、エルハザード/ポスター・下敷・クリアファイル・ビデオケース・笑い袋 (陣内克彦)・ムシベール勲章、** 新世紀エヴァンゲリオン /ポスター・下敷・カセットインデックス・ラミカード・クリアファイル・設定集、ふしぎ遊戲/下敷

☎03-3988-1351

☎03-5458-2454

☎0273-23-7598 高崎店

☎0492-25-0020

☎0474-78-9400

203-5608-0850 **☎**0426-28-0022

☎052-453-1322 椿町21-2第二太閤ビル

全国の、アニメイ

☎ 06-643-5818 野区阿倍野筋3-10-1-月100

京橋店

☎078-391-8155

☆0792-88-1323 6 新興書房3F

☎ 06-729-3227 布施店

☎075-252-1460 京都店 ☎0742-22-5026

奈良店 奈良市も 川西店 ☎0727-55-5995

☆03-3879-6796 区千住仲町48-5寿ビル1F

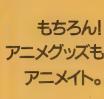
▲天地無用 蝴蝶鬼ぬいぐるみ





ギター型キイホルダー



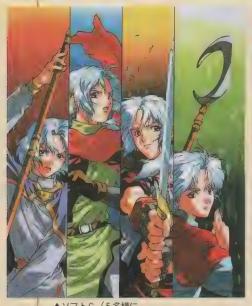


もらわにゃソンソン読者プレゼントとクイズ

買わなきゃハドソンさんから「RPGファ ン』創刊のお祝いに、読者プレゼントを用意 していただきました。

ハガキに欲しい商品名を一つと、雑誌で取 り上げて欲しいRPGソフト名(いくつで も)、プレゼントの送り先の住所、氏名、年齢 をご記入の上、下記の住所宛にご応募下さい。

11月12日の消印まで有効です。なお、プレゼ ントされるソフトは画面写真とイメージ・イ ラストで表示してあります。ソフトが欲しい 人は3本のソフト名を正確に答えた上で、希 望するソフト名を記入し、ご応募下さい。ソ フトについては全問正解の方々から抽選を行 います。当選された方は次号で発表します。



▲ソフトB (5名様にプレゼント) ヒント●12月22日に発売予定のソフトです。



▲ソフトA (5名様にプレゼント) ヒント●現在発売中。画面にもヒントがあります。



- (5名様)
- ⑧ ボンバーマン・クリアケース (白・黒各5名様)



Francis

1

- ① ボンバーマン下敷き (30名様) ② ハンカチ (20名様)
- ③ 弁当箱 (10名様)
- ④ マグカップ (10名様)
- ⑤ ボンバーマン・ペンシルケース (30名様)

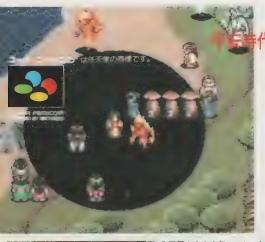






- ⑥ 天外魔境キーホルダー (30名様) ⑥ ボンバーマン・キーホルダー (30名様)

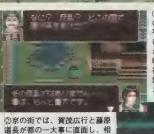
<応襲の宛先>〒160 東京都新宿区新宿1-3-5新進ビル3F ㈱アズ・コーポレーション「RPGファン」編集部「もらわにゃソンソン」係



代と陰陽五行説をモチーフにした、本格派シミュ

THE HEIAN A FUUUNDEN

KSS



の京の街では、賀茂広行と藤原 道長が都の一大事に直面し、相 謎をしていた。山董一族の呪い から都を守るために安倍晴明の 力を借りることとなった。

は、このというとは、などのでいた少年・神楽を含むないとう。またであった芦屋道満(道摩)の二人が子であった芦屋道満(道摩)の二人が子で出たまま行方知れずになっている。下を出たまま行方知れずになっている。では、は、このでは、この戦いを乗り切る為、いったから僧・天海のもとへ預けられるから僧・天海のもとへ預けられる。などというの僧・天海のもとへ預けられる。などというの僧・天海のもとへでいた少年・神楽を念さらいません。

山童一族の討伐へと向かわせ

①西暦1000年 の平安京。一見、 平和そうな電の都にも、不穏な空気 が漂い始めていた。 朝廷内では、加持、 祈祷以外の呪いが 禁止されていたの だが・・・

下安時代は、しば日本の中世

チ地行。適切な配置をよ



このゲームには、イベントによる戦闘の世がマップ上でのエンカウントによる性があり、リアルタイムに動くを表演が都に向かって攻め込んでくる敵が移動に向かって攻め込んでくる敵が大きに、からことを考えなければならなら京を守ることを考えなければならないというわけ。そのためにはまず仲間をいというわけ。そのためにはまず仲間をいというわけ。そのためにはまず仲間をいというわけ。そのためにはまず仲間をいというわけ。そのためにはまず仲間をいというわけ。そのためにはまず仲間をいというかけ、アップを表示している。

死人返しの年。山童一族は平将門を生に変しかえ、としゃまれるいちゃく、たいのままで、いてなけ、られ、たいのままを、られてなけ、られ、たいのままを、られてなけ、られ、たいのままを、られ

き返らせ、

京に攻め込もうとしていた。



③地図の上には色々な表示がされる。 は現在操作中の部隊。 □は現在待機中の部隊。 ■は動かない隊。 ■は動がない 酸部隊。 □は都、里。 ○は泊まることのできる家。 ○は船着き場。地図をチェックし、敵と味方の位置を確認して作戦を練ろう。



きるぞ。
きるぞ。
ときがみしょうがんこうけき
かできるぞ。

キャラ達が使える法術は約60種

達を大切にできると言うわけだ。その

攻撃方法が表示され各戦闘前にはセーニのキャラの移動できる範囲や使えるのキャラの移動できる範囲や使える

変更も可能だ。戦闘シーンでは、個々などう かのう せんとう

図れる。仲間になれば部隊配属のよう。なかまなかまなかまなかまなかまながある。本かまないはのぞくして戦力アップ

フもできる。倒されたら最後のキャラ

歴史上実在の人物も登場する味方は5

戦闘時に特定のキャラが隣接している

状態で一番端のキャラが同じ直線上にいませんがいませんは、 まなくまによう 特定の3人のキャラが直線上に並んだとなった。 隣り合っている敵に攻撃をかけると3 三位一体攻撃

かばってくれるんだ。

万人を

主な戦闘支援効果をここで披露 発揮できる。組み合わせは色々だけど と、攻撃・防御面で普段以上の力がはいる。この行者にはうきょめん。これがいしょう。まから

ュレーションRPG。

人が連続で攻撃を仕掛け、 ヒント!1組目は安倍晴明の仲間とし 敵を一撃の下に葬るぞ。組み合わせのできょうだけきょとほうじょ て登場するよ。

のキャラが隣にいると、 を受けた時、体力が半分以上ある味方 体力が半分以下に減ったキャラが攻撃に対する。 ていると、そのキャラの攻撃力 かばうシステム 防御力がUPだ。 入れ替わって

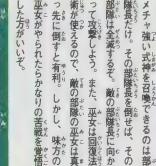
ほとんどの

活用のヒント

ない。式神を選んで体力や術の無駄遣 は属性があり、式神同士の戦いでは 楽になるけど、経験値は全く入らない いはやめよう。 攻撃してもほとんどダメージは見込め 相手の式神が耐性を持っている属性できた。しきがみ、たいせい。も たくさんの体力を消耗するよ。式神にたいよくしょうもう 不得手な式神を召喚しようとすると、

あるキャラの隣に特定な味方が位置し 式神はとても強い。召喚すると戦いは

攻撃・防御力UP



本格派シミ

④三位一体攻撃 このような状態で①が左の敵に攻撃 すると、三位一体攻撃を繰り出すこと ができます。

速さのパラメータの意味

1

4

キャラを移動させるときの参考にしよ 数値で戦闘中の行動の順番が決まる。すっち、せんどうちゅう こうどう しょんばん き ステータス画面の「速」のパラメータの

る考え方。

医 五行政

陰陽と相生、相剋とで

不思議な術

き、天文・暦数などを扱う術。 によって置かれた役所。 生活するもの。 「八神」 陰陽師の命令で変化自在の不 **陰間景** 陰陽道の研究のために大宝令 だきずりず 表のまとう けんきゅう 議な技をなす、精霊、 陰陽道によるト占を糧として 古代中国の陰陽五行説に基づ 、神の類。

自然現象や吉凶などを説明しようとす 「注意」自然の力などを利用して行うほうようしばん ちから りょう おこな)内はその術の属性だ。

火風梵帝降金四自大阿觀天天天釈三剛天在日弥世法法法天世法王天法陀音印印印印印印印印印印印 水日月不大軍歓大文薬勢天天天動威茶喜元殊師至法法法法德利天帥法法法 (火風波雷於物聖風聖補治療) 聖精火風精精波補回補助、

NO

しきがみ

シミュレーション RPG

価格11,800円 (税別)

©1995KSS 発売:(株)ケイエスエス 販売:(株)日本ソフトシステム マルチメディア営業部 〒142東京都島川区戸館1-6-7 TEL,03-5702-5411 FAX,03-3490-5965 〒532大阪市淀川区西中島5-12-10 兵庫住宅新大阪ビル8F TFL,06-309-7811 TEL. 06-309-7811 FAX. 06-305-8911

ケイエスエス・ユーザーサポート (土・日・祝日を除く11:00~17:00)

は約60種

許す限り紹介するぞ。 ない術もあるけれど術の名称を紙面の 法術・式神・山童呪術・武士の技の6年のよう しゅがな やまれのじょしょう ぶし かぎ 術は密教系法術・精霊音霊・神道系にゅつ みっきょうけいほうじゅつ せいれいおんりょう しんとうけい 系列だ。キャラクターによっては使え

てくれるヤツに出会うかもしれない けるかもしれない。神楽の仲間になっ 着いたら、いろんな人と話をしよう。 街での情報収集はまめにしておこう。 会話が大切なんだな、けっこう。街に ームの進行のヒントになることが聞

RPGの要

シミュレーションRPGだから街での



j V







この平安風雲伝はタクティカルコンバットタイプのR 登場人物には、 安倍晴明や源頼光、 田公時など鬼退治や陰陽師、式神使いで有名な人物から、 敵には平将門、藤原純友、葛葉などジャバ タジーファンには感涙のキャラが登場するゲームだ。

朝廷内には法衛を使えるものはいなかった。

止する、呪い禁止令を出したほどであった。

くつとう

に安倍晴明らと諮った上で、加持、祈禱以外の呪いを禁

でも権力争いのために山童一族の力を借りて、自分の競

山童一族とは、呪いを生業とする伝説の一族。朝廷内

7相手を呪っていた。藤原道長はそれを危惧し、 数年前

としている」

であった。「一重一族が見いを使い、この間を滅ぼそ

同げた内容は、藤原道長を驚愕させるに充分すぎる内容

が右大臣藤原道長の元を訪れる。 貴茂広行が藤原道長に

長保2年(西暦-000年)正五位下陰陽助賀茂広行

PROLOG

安倍晴明はそう言うと、弟子の一人を呼び、使いを頼

資茂広行はてう言うし、こくに安倍晴明のもこと発っ 「わしと賀茂だけでは勝てぬな…せめて三人、もう一

いる。だが、もし道摩が敵にいるのなう、三の年を選ん 倍晴明の元を出て行き、それ以来、行方知れずになって

「こうしてはおれません。私はすぐに味方を集めます」

屋道満(道摩)の二人だけ、しかも道摩は十五年前に安 た。死人返しをするのは、安倍晴明とその弟子だった芦 年、死人返しをするにはよい年になる」。賀茂広行は驚い

行に告げた。「今年はあの天慶の乱(平将門の乱)から60 から話を聞いた安倍晴明は、もう一つの可能性を賀茂広 た。だが、晴明以外に頼る者のない今、それしか道はな を賀茂広行らにまかせ、自身は安倍野に引きこしってい

安倍晴明、既に年齢は八十を越え陰陽寮における仕事

賀茂広行は続ける。「安倍晴明殿に力を借りましょう」

。養茂広行は、安倍野の晴明の元へ急いた。養茂広行

ざして旅に出る。名を神楽、それは十五年前に安倍晴明 によって天海にあずけられたあの男の子だった…。 での数日後、天海のもとから一人の若者が安倍野をめ 「紀伊熊野の天海のもとへ使いをしてくれ」

永觀2年(西暦984年)花山法皇が即位。同じ年、

なく、生きている方の男の子は忌み子(けがれた子供) る。
その翌年、祇子は病にかかり、お産の最中に病の 中納言藤原為光の娘(祇子)が入内、女御となり懐妊す 生まれた子は双子であったが、人力の赤子は既に息は

として当時、正五位上陰陽博士頭であった安倍晴明によ

こて、紀伊の国・熊野那智山に庵をじてぶ僧天海の元

Aller Andrews



・式神使い 神楽(かぐら)

星君は移動/攻撃力が最高 のもとに育ち、天海から天海の持 印を得意とし、召喚する式神朱雀 つ法術を全て受け継ぐ。※帝釈天 本編の主人公、紀州熊野の天海

陰陽師安倍晴明(あべせいめ い) ※実在

安倍野に隠居していたが、 いては朝廷側に並ぶ者はいない。 陽師。八十歳の老人だが法術につ を得意とする他、 ※晴明のみが使える術、晴明呪法 長の求めにより道摩と戦うことに 正五位上陰陽博士頭で希代の陰 大日法印などの 藤原道

陰陽師 賀茂広行(かものひろ

密教系最高の術を使用する。

退した後の事実上の陰陽寮ナンバ 術は得意である。 寮ナンバーワンであるだけに、法 悪く人集めが下手であるが、陰陽 を守るべき立場なのだが、要領が 企みを見抜き、藤原道長に報告する。 ーワン。占術によって山童一族の 本来ならば、先頭に立って朝廷 正五位下陰陽助。安倍晴明が引

3種類の貫通法術を使う。 呪法を得意とする。火・水・風の ※離れた一の式神をも封じる封鬼

りたか 陰陽師 藤原盛高(ふじわらも

くし、山賊もどきの行いをして暮 らしていた。 陰陽師で、敗れてからは自信をな 陰陽師。道摩と戦ったことのある のどちらにも属していないはぐれ 陰陽道の一大空冢、賀茂、安倍

けるのを見て神楽のために戦うこ とき、藤原盛高に助けを求めるが 後何の関係もない神楽が、楓を助 藤原盛高はこれを拒否した。その 同じ山賊の楓が妹をさらわれた

でありながら武士の技、一段斬り 歓喜天印を持っている他、陰陽師 ※離れた位置を広範囲で攻撃する

強クラスである。

封じる。召喚する式神らごうは最

陰陽師上宮(うえのみや)

も合わせ持つ。

たま四天王寺に居合わせたために、 が道摩によって破られた時、たま て熊野の天海の二人が張った結界 も全て謎。 陰陽師。名則も呼称で名字も名前 皇を救う。出生、年齢が全て謎の 道魔が放った護法童子から花山法 花山法皇と伊勢斎宮卯月、そし

※伝説の法術四天王印が使える唯 のユニット

)呪禁道師 紅葉(もみじ)※伝説

滅ぼされた一族の生き残り。別名 ※降摩邪法を得意とし、敵の術を 楽だと知り、戦いをやめる。 意するが、楓、葵を助けたのが神 広まり、一旦は神楽との戦いを決 を破った者が紅葉だという流言が と同じように育てられた東の結界 梗、楓、葵、春菜らは、全て紅葉 ほどの力を持つが、実は戸隠に枯 戸隠山の鬼女と呼ばれ恐れられる 族とは直接関わりのない呪禁道師。 信濃の国・戸隠に住む、山童一 一説によれば、坂上田村麻呂に

■精霊使い 籐太 (とうた)

神楽と共に紀伊熊野に育つ神楽

陰陽系の法術も使える。

山賊 かえで・あおい)

補助法術。 ※降摩邪法・大黒天印という山童 る音霊(おとだま)は最高の攻撃 に伝わる大法術を使う。蟬丸の操 に山竜一族と戦うことになる。

伊勢斎宮 卵月 (うづき)

※伊勢斎宮だけが使える神降ろし たちと共に戦うことになる。 の禁を犯して宮を抜け出し、神楽 女。東の結界が破れた後は、斎宮 野の天海と友に東の結界をはる少 体力を回復させる究極の法術。 大照神法は全ての能力を引き出し と呼ばれる大法術天照神法を使う。 伊勢神宮の斎宮。花山法皇、 能

神楽とは兄弟同然に育っただけに 仲が良い。 の幼なじみで、雀の弟でもある。 の精霊しか使えないが、密教系と ※精霊使いとは名ばかりで、人風

桔梗・楓・葵(ききょう・

紅葉が育てている子供たちのため 信濃の国・戸隠に住む姉妹で、

琵琶法師 蟬丸(せみまる)

大盗賊調伏丸の手下をしている時

に山賊をしている。楓と葵は都の

蟬丸と名乗っている。 ある出雲長老の名前を受け継いで めた出雲長老蟬丸の孫娘。祖父で 山童の一族の戦いを最後まで止

その後、戸隠に帰ろうとするが調

るが、反対に撃退されてしまう。 に、都の南で神楽経ちに襲いかか

伏丸の許しがもらえず、逃げ出し

藤原盛高に助けを求めるが断られ

たところを葵が調伏丸に捕まり、

盲目の少女で、神楽を守るため

●修験道師 金剛坊(ごんごうぼう)

が使える(但し、あまり効かない)。 め。武士系のくせに神道系の法術 母が巫女にしようと育てていたた 神楽に助けられる。※亡き紅葉の 困っているところを通りかかった

物理系の法術を得意とする。 賀茂広行の少ない友人の一人。 伊吹山で修行していた修験道師 *

修験道師虚空坊(こくうぼう)

行の少ない友人の一人。 金剛坊と同じ修験道師、 賀茂広

修験道師 ほうがん・こうほうがん) 狗法眼・猴法眼 ?

修験道師。安倍晴明の求めに応じ ※火災系と風刃系の法術を得意と て山を降り安倍晴明の為に戦う。 安倍晴明の知り合いで葛城山

业数 栗 (なつめ)

巫女の縁者でもある。 丹後国分寺の巫女、熊野に住む

业女 春菜(はるな





世話になるために戸隠に残ってい るが、紅葉が戦うと知り、紅葉を 信濃・戸隠の巫女、子供たちの

业 飛驒(ひだ)

守るために紅葉と行動を共にする

と共に山を出て晴明のもとへ行く。

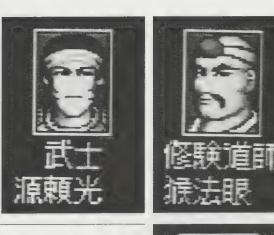
葛城山の巫女、狗法眼、

猴法眼

英
 文
 英
 月
 (は
 づ
 き)

許されず職をとかれる。守屋を戦 するつもりだったが守屋にそれを 決めたときに、守屋と運命を共に る諏訪の巫女。守屋が戦うことを いに巻き込んだ道摩がゆるせず、 山竜一族の長である守屋に仕え

死もいとわない。



● 巫女 雀 (すずめ)

摩邪法を使うことができる。 ※巫女だが山童に伝わる大法術降

※登場ユニット中、最も巫女らし 敵の動きを止めることができる。 く、神楽や籐太が旅に出ると聞い 姉。巫女としての能力がかなり高 籐太と一緒に育った。籐太の実の い能力を持っている。上の言霊は を共にする。 たとき、自ら宮司に志願して行動 熊野本宮に仕える巫女。神楽や

ん・ろっかく)

籐太とのコンビを組むことによっ

攻撃・防御力が上がる。

巫女 雉女 (きじめ)

系の法術と武士系の技を合わせ持 戦いになれば頼りになる。※密教 る上に戦闘能力も高い。一対一の 比叡山の僧兵軍団。法術を使え

●僧兵

広行の少ない友人の一人。

橘諸秀(たちばなもろひで)



神護法を使える数少ないユニット の一つでもある。

密教僧 如雲・沙摩 僧兵 仁 空(にょうん・しゃま・にくう)

動を共にしてきた。 原盛高が道摩に負けて自信をなく 国を巡り修行していた僧たち。藤 僧にも匹敵する。 したときから、盛高を心配し、行 個々の能力は高野山や比叡山の

僧兵 法蓮・照雲・多聞・六角 (ほうれん・しょううん・たも

源信 (げんしん)

バランスを誇る。

園城寺 (三井寺) の僧兵で賀茂

月が伊勢を出ることを決めたとき、

伊勢斎宮卯月に仕える巫女。卯

行動を共にする。卯月のためなら

五五十

の能力は大したことはないが、光 ット中おそらく最強。巫女として ※卯月のそばにいる限り、全ユニ

熊野本宮の守りを役目とする武

藤原盛高の仲間たちで元々は諸

武士源頼光(みなもとよりみ つ ※実在

※武士ユニットの中では、 結構有名。 る政治家でもある。化け物退治で 館を訪れたときに、神楽と同行す ることになる。摂津守等を歴任す 警備につくが、神楽が藤原道長の 藤原道長の頼みにより京の都の

●武士 坂田公時(さかたのきん とき) ※実在

いて行く。おとぎ話の金太郎の元 に京の都に残るが、頼光が神楽に 同行することになると、それにつ 源頼光四天王の一人。頼光と共

※返し斬りのエキスパートユニット 土。名族橋氏の傍流でもある。神 楽に剣の使いを教える。神楽の師 でもあった。

になった人物

※公時蹴り(キントキキック)は

敵を離れた位置に吹っ飛ばす。比

武士 田辺豪時(たなべかげとき)

倒す。

重が攻撃に片寄りすぎているが、

圧倒的な攻撃力を持って敵をなぎ

3 秀のかわりに、神楽たちに同行す のために神楽に同行できない橋諸 田辺氏の出でもある。熊野の守備 橋諸秀の部下で、紀伊の豪族、

だみつ・うらべすえたけ)

季武(わたなべつな・うすいさ 渡辺綱・碓井貞光・上部

する。三人とも一騎当千の武士で 光の命によって安倍晴明の護衛を 源頼光四天王、上人である源頼

●武士 越智正秀(おちまさひで)

に使い勝手の良い技。 線上の敵だけで攻撃できる、 ※頼光軍団の必殺技貫通斬りは直

告で戦いのことを知り参加する。 で検非違使をしている弟からの報 越中の豪族、 越智氏の武士。都

まさ) ※実在 藤原保昌(ふじわらやす

賀茂広行の元へ出向いた。 集めに苦労しているのを見かねて、 つもりであったが、賀茂広行が人 当初は源頼光と行動を共にする

●武士 伴為之(とものためゆき)

っている。賀茂広行の友人で、賀

代に入ってからは、中流貴族にな

茂広行と行動を共にする。

●武士 佐伯琴乃(さえきことの)

安芸の豪族佐伯氏本家の一人娘

からの豪族、伴氏の末裔。平安時 落ちぶれたとはいえ、大和時代





●武士 源頼信(みなもとよりの ぶ) ※実在

に上がってくる。 目である甲斐守の役目を放って都 戦っていることを知り、本来の役 源頼光の家臣。兄である頼光が

●武士 杉丸 (すぎまる)

源頼信を見失い、頼信の所在が分 放って都へ向かった主人を追いか りのエキスハートユニット。 かると杉丸も同行する。※居合斬 同行する。都の広さに主人である けて聞き入れられず仕方なく都へ 源頼信の従者、甲斐守の役目を

藤原高遠(ふじわらたか

路に住み、畑を耕して暮らしている。 きのことには全く興味がない。淡 もなれるほどの家柄だが、政治向 本家の傍流で都にいれば殿上人に 弟盛高が道摩に負けて自信をな 陰陽師藤原盛高の実の兄。藤原

くしているときに、ふぬけと呼び 家を追い出したことがある。神楽 ※一段斬りのエキスパート。 守るため、盛高に同行する。 のために戦うことを決めた盛高を

|藤原道長 (ふじわらみちなが)

行動を常にバックアップする。 朝廷の最高権力者。神楽たちの

●花山法皇(はなやまほうおう)

態度を決しない、高野と比叡の両 野の天界と共に東に結界を張る。 実の父親であり、東から山童の進 号を称する。主人公である神楽の 山に命令することのできる人物。 入を抑えるため伊勢斎宮卯月と能 西暦九八六年に出家医して法皇

●出雲長老(いずもちょうろう)

逆に一族の裏切り者となる。敵の の蟬丸を神楽の元へ遣わした。 である。神楽を守らせるため孫娘 正体を見抜き、唯一敵を倒せる者 で止めようとするが止められず、 山竜一族の長老。山童を最後ま

●一条帝 (いちじょうてい)

出し、神楽に玄象と火雲帝を与える。 熊野本宮の責任者。御所を抜け

を知る者の一人。 楽たちを心配し、神楽の生い立ち 熊野本宮の責任者。旅に出る神

色々な助言をくれる。 安倍家に使える者たち。神楽に 陰陽道の両家、安倍、賀茂の内

陰陽師 道摩(どうま)

実際の所は不明。 仕掛けた張本人とされているが、 山竜一族をまとめ操り、戦いを

陰陽師 偽道摩(にせどうま)

摩と同様の力を持っている。 として禁じられた法呪)によって つくられた道摩の偽者。但し、 禁咒(自然の摂理を曲げるもの 道

平将門・藤原純友(たいらのま さかど・ふじわらすみとも)

すことができない。唯一山童に伝 または全く同質のもの以外には倒 はその性質の対極にあるものか、 ってよみがえらされた死人。死人 ことができるとされている。 わる反魂宝珠のみが、死人を倒す 偽道摩の使う死人返しの法によ

山童の長守屋(もりや)

の象徴でもある。当初この戦いを うことを決意する。 止めていたが、山竜一族の主だっ た者たちの説得で滅びるために戦 山童一族の長であり、山童一族

・石上(いそがみ)

その話を聞いたときに父が死ぬつ 戦いを挑む。 が目的だったが、父である道魔に もりであることを見抜き、神楽に 赤名・青名・緑名(あかな・あ

佐渡へ神楽たちを連れてくること る移動の法を使うことができる。

道摩の娘で、場所だけを移動す

おな・みどりな)

鎖結界の法で守っている。 妻でもある。諏訪にいる守屋を連 ら

京を

めざして

いた

鬼乃を

赤名の 族にこの戦いを起こさせた。西か この兄弟たちが長の守屋と山童一 に賛成していた急先鋒。実質的に 傀儡師 (くぐつし) の兄弟。戦い 式神でなく自然界の精霊を操る

自ら捨て駒になることを望んだ。 友をおとりにして、安倍晴明を西 とそれに従った。偽道摩が藤原純 に引きつける策を言い出したとき 反対であった夫の赤名が賛成する 傀儡師・赤名の妻。戦うことに

・二上天狗・霞陰鬼 んぐ・かいんき) (ふたがみて

末を案じて戦うこと決めた。 まで反対していたが、 ことを決めたときに、一族の行く 出宝長老と共に戦うことに最後 守屋が戦う

小野政光 (おのまさみつ)

復讐のために山竜一族に力を貸す。 この戦いが起こったとき、晴明への 晴明の弟子であったが晴明の持つ 砲術の巻物を盗んで破門される。 小野氏の傍流で中流貴族、安倍

国内無・防具・アイテム表

ĭ	半哭	一 覧				火	水	木	金	上		- 1		一里見				
	-у пп					火技術	技力	木速さ	金攻撃	防细	No	D. 7	種類	名称	読み方	防御	属性	価値
No.	種類	名称	読み方	攻擊	価値	7/19	//	C,	筝	御	42	2		小威鎧	こおどし	3		15
1		小刀	こがたな	2	10	0	0	0	0	0	43	3		大威鎧	おおおどし	4		25
2		青銅刀	せいどう	3	10	0	0	0	0	0	4	4		金糸鎧	きんし	5		35
3		無銘刀	むめいとう	4	15	0	0	0	0	0	45	5		誹威鎧	ひおどし	6		45
4		太刀	たち	5	20	0	0	0	0	0	46	6	鎧	八幡鎧	はちまん	7	上	50
5		銘刀	めいとう	6	30	0	0	0	0	0	47	7	张江.	朱雀鎧	すざく	8	火	75
6	武	安綱	やすつな	7	35	0	0	0	0	0	48	3		玄武鎧	げんぶ	9	水	75
7		火刀	ほのたち	8	35	1	0	0	0	0	49	9		白虎鎧	びやっこ	10	金	75
8	陰陽	水龍刀	すいりゅう	10	40	1	1	0	0	0	50)		青龍鎧	せいりゅう	11	木	75
9	師	雷神刀	らいじん	11	50	1	0	1	0	0	5.	1		鳳凰鎧	ほうおう	15		100
10		朱雀刀	すざく	12	60	1	0	0	1	0	52	2		銀袈裟	ぎん	3		30
11	賊	玄武刀	げんぶ	13	60	1	1	0	0	0	53	3		金袈裟	きん	4		40
12		青龍刀	せいりゅう	14	60	0	0	1	0	1	54	4		護法衣	ごほう	5		50
13		白虎刀	びゃっこ	15	60	0	0	1	1	0	55	5	法	星辰衣	せいしん	6		61
14		鳳凰刀	ほうおう	16	80	0	1	0	0	1	56	6	衣	麒麟衣	きりん	8		70
15		阿修羅	あしゅら	20	100	1	1	1	1	1	57	7		降神衣	こうしん	10		80
16											58	3		聖衣	せいい	12		90
17		六角杖	ろっかく	3	5	0	0	0	0	0	59	9		神衣	しんい	15		100
18	増	天狗杖	てんぐ	6	20	0	0	1	1	0		ア	イテ	ム一覧		-		
19	兵	龍神杖	りゅうじん	9	25	0	1	0	1	0	No	D. 3	種類	名称	刻	果		価値
20	ш	玉龍杖	ぎょくりゅう	12	30	1	0	1	1	0	60	0		銅丹	HP2	25回後	夏	10
21	伏	蓮華杖	れんげ	16	35	1	1	1	1	1	6.	1		銀丹	НР3	50回往	复	20
22	1										62	2	□	金丹	НР	全快		30
23		法輪	ほうりん	3	5	0	0	0	0	0	63	3	復	唐人参	HP全快	状態	回復	50
24	tole:	大日輪	にちりん	5	15	1	1	1	0	0	64	4	3	雪之下	麻痺	回復		1
25	密教	大月輪	げつりん	7	25	0	0	0	0	1	68	5		赤蝮	体力	7 上昇	7-	200
26	僧	蓮華輪	れんげ	10	35	1	1	1	1	1	60	6	7	鬼の角	攻擊力	3上	昇	200
27						-					6'	7	ステ	醍醐	防御力			200
28		独鈷杵	どっこ	2	10	0	0	0	0	0	68	8	ターター	教典	術力	3 上昇	1	200
29	rate*	三鈷杵	さんこ	4	15	0	0	0	0	0	69	9	スア	伝承奥義	技術	3 上昇	1	200
30	密教	五鈷杵	22	6	20	0	1	0	0	0	70	0	アット	隼の羽	速さ	3 上昇	7.	200
31	僧	七鈷杵	ななこ	8	30	0	1	0	0	0	7:	1	プ	甘露水	全ステー	タス1	 上昇	255
32											72	2		宝珠	全ステー	タス2	上昇	255
33		玉串	たまぐし	4	1	0	0	0	0	0	73	-		唐のつぼ				75
34		神鏡	しんきょう	8	20	0	0	0	0	0	7	-		るりはい				150
35	717	火護符	ひのごふ	7	1	1	1	1	1	1	7	-	-	ぶつぞう				50
36	巫	水護符	みずのごふ	7	1	1	1	1	1	1	70	-	売却	火雲笛				250
37	女	木護符	きのごふ	7	1	1	1	1	1	1	7'	-1	アイ	ひすい				35
38		金護符	きんのごふ	7	1	1	1	1	1	1	78	-	1テ	めのう				50
39		上護符	つちのごふ	7	1	1	1	1	1	1	79	-	4	かがみ				30
40	琵	五弦琵琶	ごげんびわ	5	30	0	0	0	0	0	80	_		きぬの布				50
41	琶	玄象	げんじょう	10	150	1	1	1	1	1	8:			わたの布				10
II		mZ-1 20°	171000	10	100				_		0.	-		4776-714				10

平安風雲伝

系	注	上術一覧表	-14L SEE	関連	44	41-ft / 41- FI
系統	名称	よみ	属性	関連能力	威力	対象/効果
	火天法印	カテンホウイン	火炎	術力	8	隣接している敵に攻撃
	水天法印	スイテンホウイン	氷結	術力	8	隣接している敵に攻撃
	風天法印	フウテンホウイン	風刃	術力	8	隣接している敵に攻撃
	日天法印	ニチテンホウイン	聖光	術力	0	隣接している敵に攻撃
	梵天法印	ボンテンホウイン	波動	術力	8	隣接している敵に攻撃
	月天法印	ゲツテンホウイン	精神	術力	8	隣接している敵に攻撃
	帝釈天印	タイシャクテンイン	雷擊	術力	24	隣接している敵に攻撃
	不動法印	フドウホウイン	火炎	術力	4	直線上の全員に攻撃
1	降三世印	コサンセイン	氷結	術力	4	直線上の全員に攻撃
繂	大威徳印	ダイイトクイン	風刃	術力	4	直線上の全員に攻撃
密教	金剛法印	コンゴウホウイン	物理	術力	4	直線上の全員に攻撃
系法術	軍荼利印	グンダリイン	精神	術力	4	直線上の全員に攻撃
伝	四天王印	シテンノウイン	聖光	術力	8	周囲4HEX以内の敵に攻撃
113	観喜天印	カンギテンイン	精神	術力	8	敵とその周囲の敵に攻撃
	自在天印	ジザイテンイン	風刃	術力	16	周囲4HEX以内の全員に攻撃
	大元帥印	ダイゲンスイイン	波動	術力	8	戦場にいる全ての敵に攻撃
	大日法印	ダイニチホウイン	聖光	術力	0	方向3×6HEX範囲内の全員
	文殊法印	モンジュホウイン	補助	111 73		隣の味方の術力を16UP
	阿弥陀印	アミダイン	補助			隣の味方の技術を16U P
-	薬師法印	ヤクシホウイン	回復			隣の味方の体力を最大値の1/2回復
-	観世音印	カンゼオンイン	治療			隣接している味方
-	勢至法印	セイシホウイン	補助		-	隣の味方の術防御を10UP
业主	火精召喚	カセイショウカン	火炎	術力	13	自分の周囲にる敵に攻撃
精霊	木精召喚	モクセイショウカン	風刃	術力	13	自分の周囲にる敵に攻撃
10.5	流泉	リュウセン	補助	113.73	10	全味方の攻撃力25%UP
音	啄木	タクボク	補助			全味方の防御力25%UP
霊	神楽唄	カグラウタ	補助	ļ		全味方の技量25%UP
	福寿護法	フクジュゴホウ	回復	術力	10	隣接している味方の体力を回復
	宝珠護法	ホウジュゴホウ	回復	術力	10	味方一人の体力を回復
	光神聖法	コウシンゴホウ	回復	術力	20	全ての味方の体力を回復
神	浄化護法	ジョウカセイホウ	治療	113 73	20	全ての味方の麻痺を回復
道系	火之言霊	ヒノコトダマ	火炎	術力	10	隣接している敵に攻撃
法	水之言霊	ミズノコトダマ	氷結	術力	10	隣接している敵に攻撃
術	風之言霊	カゼノコトダマ	風刃	術力	10	隣接している敵に攻撃
-	土之言霊	ツチノコトダマ	麻痺	術力	10	隣接している敵に麻痺させる
	天照神法	テンショウシンホウ	回復	Ma 22	10	全員の体力/状態/能力UP
	符返呪法	フカエシジュホウ	式神			隣接している敵の式神を消滅
4	晴明呪法	セイメイジュホウ	式神			式神を消滅させて封じる
式神	鬼縛呪法	キバクジュホウ	式神			隣接している敵の式神を止める
.,	封鬼呪法	フウキジュホウ	式神	<u> </u>		式神を消滅させる
	大黒天印	ダイコクテンイン	暗黒	術力	12	周囲4HEX以内の全員に攻撃
. [降魔邪法	コウマジャホウ	封術	術力	4	全ての敵に攻撃、術を封じる
山	降神邪法	コウシンジャホウ	麻痺	術力	4	全ての敵に攻撃、麻痺させる
竜呪	炎神邪法	エンジンジャホウ	火炎	術力	0	全ての敵に攻撃
術	水神邪法	スイジンジャホウ	氷結	術力	0	全ての敵に攻撃
	風神邪法	フウジンジャホウ	風刃	術力	0	全ての敵に攻撃
	居合斬り	イアイギリ	技	[93.7J	0	敵の体力を一撃で奪う
-	二段斬り	ニダンギリ	物理	攻撃	$\times 2$	クリティカル攻撃
	乱れ斬り	ミダレギリ	物理	八手	30	自分の周囲全員に攻撃
	突進斬り	トッシンギリ	物理		30	直線上全員に攻撃
	真空斬り	シンクウギリ	技	攻撃	30	2 HEX離れた敵を攻撃
武	返し斬り	カエシギリ	技	ダメージ	20	敵の攻撃を返す
上の		カンツウギリ	物理	7,7-7	35	直線上の敵に攻撃
技	貫通斬り	キミトキキック	物理		50	隣接している敵を吹き飛ばす
	公時蹴り		技		50	敵の攻撃をかわす
	見切り 休光なり	ミキリ	物理		25	酸の攻撃をがわり 隣接している敵をとばす
	体当たり	タイアタリキアイ	回復		35	自分のHPを1/4回復
	気合い	コンジョウ	補助			自分の防御力を50%UP
	根性		刑却刀			ロカットを 10/0 U I



クリティカルを求める計算は、攻撃回避と同じ。 敵の技量が味方の技量よりも大きい値の場合、クリ ティカルはしない。

〈移動力と地形効果〉

移動力は全ユニットが6で一定であり、地形の移 動力への影響は全くないが、ユニットの周囲を地形 またはユニットで囲まれている場合、攻撃を回避す る場所がないので、攻撃回避は行わない。 〈戦闘支援効果〉

(概略)

戦闘の支援効果は、プレイヤー側のユニットのみ が持っている特殊な能力で条件にあった場合はプレイヤーの能力が上がる。 但し、画面表示のステー タスには表示されない。

| ダメージ支援効果

(条件)

体力が2分の1以下のユニットが敵の攻撃を受け

た場合、隣接するヘックスに支援効果の あるユニ ットがいて、そのユニットの体力が、2分の十以上 ある場合。 (効果)

支援効果ユニットが、受けるダメージを肩代わり

(設定)非支援 支援 全ユニット 全

武士ユニット

2 攻擊/防御支援効果

(条件)

ユニットが攻撃するときに、隣接するヘックスに 支援効 果のあるユニットがいた場合。(効果) 攻撃/防御力が上がる。

(設定) 非支援 支援 葉月 - 卯月

防御 100% 雀 - 籐太 防御 50% 籐太 - 雀 攻擊200% 防御 100% 攻撃100% 防御 50% 防御 50% 攻擊 50%

山賊 - 山賊 攻撃 50% 防御 25%

3 特殊攻撃支援効果

3人の特定ユニットが直線上に並んでいるときに、 その直線上にいる敵を攻撃した場合。 この効果は 3人が直線に並んでいることが唯一の条件であり、 支援・非支援の特性はない。 (効果)

攻撃力が相乗される(つまり最大攻撃力になる)。 (設定)

高野密教僧 愛染・不動・普賢 比叡僧兵 法 蓮・多聞・六角 賴光四天王 綱 ・貞光・季武 山 賊 桔梗・楓 ・葵

En alla	n.c r		楽	安倍	晴明	賀茂	広行	藤原	盛高	上	宫	紅	集
名 前	呼び名	LV	ΗР	LV	ΗР	LV	ΗР	LV	НР	LV	ΗР	LV	НР
火 鬼 将 軍	カキショウグン							1	1				
水鬼将軍	スイキショウグン							1	1	1	4		
風鬼将軍	フウキショウグン							1	1	1	4		
上鬼将軍	ドキショウグン							1	1				
炎 鬼 大 将	エンキタイショウ					1	1						
氷 鬼 大 将	ヒョウキタイショウ					1	1						
雷鬼大将	ライキタイショウ	1	3										
地鬼大将	チキタイショウ											1	1
精鬼大将	セイキタイショウ					1	1						
金鳥大使	コンウタイシ			1	1			1	4				
李 桃 小 姫	リトウショウキ	4	4			1	2					1	3
夜叉大将	ヤシャタイショウ	1	5									1	4
天 尊 貴 人	テンソンキジン			1	1					1	8		
騰蛇真君	トウジャシンクン			1	1								
勾 陳 真 君	コウチンシンクン			1	1			1	10				
天上聖母	テンジョウセイボ			1	1							1	5
天 空 大 帝	テンクウタイテイ			1	1					1	8		
朱雀星君	スザクセイクン	1	1	1	12	1	6			13	12		
玄武星君	ゲンブセイクン			1	12	1	6			13	15	1	6
白虎星君	ビョッコセイクン			1	12			11	12	13	12		
青龍 星 君	セイリュウセイクン			1	12			1	4	13	15		
羅刹大将	ラセツタイジョウ							16	15			1	7
武神鐘馗	ブシンショウキ	10	10			14	6						
馬頭大王	メズダイオウ					16	6				,	21	20
牛頭大王	ゴズダイオウ					16	6					23	20
麒麟星君	キリンセイクン	6	10							15	20		
鳳 凰 大 帝	ホウオウタイテイ	15	20										
天 仙 娘 々	テンセンニャンニャン	14	8			1	2					19	16
関 聖 帝 君	カンセイテイクン					25	10			20	24		
天宝元帥	テンポウゲンスイ							22	16	22	24		
斉 天 大 聖	セイテンタイセイ	16	16					25	16	25	24		
南斗辰君	ナントシンケン			1	20			18	16				
北斗辰君	ホクトシンケン	20	20	17	20							20	20
牛 魔 王	ギュウマオウ					20	8					25	20
らごう	ラゴウ	25	20									1	8
阿修羅	アシュラ	30	20										

●戦闘システム

戦闘システムはユニットの持つ速さのステータス

の順に一人ずつ移動をさせ、敵味方全てのユニットの行動が終了した時点で | ターンとする。 ターン終了後にもう一度生き残っている全てのユニットの速さを参照して、順番を決める。 これは、敵か味方が全滅するか、敵か味方の部隊長が倒され るまで繰り返される。

式神は、部隊長行動後に移動することができる。 速さのステータス値が同じであった場合、敵と味 方ならば味方優先、味方同士ならば、部隊に編成されているユニットナンバーにあわせて、並び替えら れるため、自動的にユニットナンバーの小さい順に

戦闘に関する値は、全て各ユニットが持つステー タスから計算することができる。

〈ダメージ計算〉

| 通常攻撃ダメージ

攻撃コマンドを選択した場合のダメージ算出方法 は左の通り

・ 攻撃カー防御カ=ダメージ ※但し、補助法術等を使った場合は、関連する数値 が修正される。

2 法術攻撃ダメージ

法術によるダメージは、基本となる値に法術防御 (マスクデータ)を引いた値がダメージ値となる。 攻撃の基本となる値は、術力のステータス値が攻 撃力のステータス値に術が持っている値(威力)を プラスしたものが、基本値となる。 基本値-法術防御=ダメージ

法術防御には五種類 (火・水・木・金・土) があ り、法術によって参照する値が異なる。

〈攻撃回避とクリティカル〉

回避

通常攻撃・法術攻撃に限らず、ユニットの持つ技 術の数値によって、敵の攻撃をかわすことがある。 攻撃の命中率は攻撃目標となっているユニットの

技量のステータス値と攻撃するユニットの技量のス テータス値の差で命中率(攻撃回避率)が決まる。 敵の技量 - 味方の技量 = ※攻撃回避ポイント

※攻撃回避ポイントは攻撃を回避する確率を作るた めのポイントで、このポイントをもとにして、回避 が成功するかどうかが決まる。 | 20までの数字 の中から一つを選び(乱数)攻撃回避ポイントと比 較したとき、攻撃回避ポイントの方が大きい値であ った場合、攻撃は回避される(命中しない)。 攻撃 回避率は、

攻撃回避ポイント/120

となる。 120という数値は、技量のステータス値の最大値の 2 倍の数値なので、ステータス値の差が最大であっても50%以下にならない。

2 クリティカル

クリティカル率は、この逆の計算を行う。 味方の技量-敵の技量=※クリティカル・ポイン

※クリティカル・ポイントは攻撃回避ポイントと扱 いは同じ。

Lo Ma	n.t1° Az	攻撃1	攻撃?	ス	テータ	ス		法	術防	御	
名 前	呼び名	攻撃」	攻擊2	НР	攻擊	防御	火	水	木	金	土
火鬼将軍	カキショウグン	火炎	波動	60	35	35	25	0	20	70	15
水鬼将軍	スイキショウグン	氷結	波動	60	35	35	70	25	15	20	0
風鬼将軍	フウキショウグン	風刃	波動	60	35	35	15	20	25	0	70
土 鬼 将 軍	ドキショウグン	精神	波動	60	35	35	20	70	0	15	25
炎 鬼 大 将	エンキタイショウ	火炎	回復	70	35	30	30	0	20	70	15
氷 鬼 大 将	ヒョウキタイショウ	氷結	回復	70	35	30	70	30	20	15	0
雷鬼大将	ライキタイショウ	雷擊	回復	70	35	30	20	25	30	0	70
地鬼大将	チキタイショウ	精神	回復	70	35	30	25	70	0	20	30
精鬼大将	セイキタイショウ	波動	回復	70	35	30	0	20	70	30	25
金烏大使	コンウタイシ	火炎	波動	24	40	70	70	30	70	70	70
李 桃 小 姫	リトウショウキ	精神	回復	40	40	40	25	60	60	50	60
夜叉大将	ヤシャタイショウ	物理	波動	80	45	20	25	25	25	35	0
天 尊 貴 人	テンソンキジン	物理	精神	80	45	35	0	20	20	30	30
騰蛇真君	トウジャシンクン	氷結	波動	85	45	35	25	20	0	30	30
勾 陳 真 君	コウチンシンクン	火炎	風刃	85	45	35	25	0	20	30	30
天上聖母	テンジョウセイボ	風刃	雷擊	90	45	35	0	20	20	30	30
天 空 大 帝	テンクウタイテイ	雷擊	波動	90	45	35	20	0	20	30	30
朱雀星君	スザクセイクン	火炎	精神	75	55	60	70	15	40	70	40
玄武星君	ゲンブセイクン	氷結	暗黒	75	55	60	40	70	15	40	70
白虎星君	ビョッコセイクン	波動	物理	75	55	60	70	70	40	40	15
青龍 星 君	セイリュウセイクン	雷擊	風刃	75	55	60	40	40	70	15	70
羅刹大将	ラセツタイショウ	物理	精神	105	50	20	35	35	35	0	35
武 神 鐘 馗	ブシンショウキ	物理	波動	150	50	20	60	60	60	0	20
馬頭大王	メズダイオウ	物理	火炎	125	50	20	60	60	60	0	20
牛頭大王	ゴズダイオウ	物理	風刃	125	50	20	60	60	60	0	20
麒麟星君	キリンセイクン	宙擊	波動	75	50	60	60	60	60	60	0
鳳凰大帝	ホウオウタイテイ	火炎	聖光	50	40	60	70	30	70	70	60
天 仙 娘 々	テンセンニャンニャン	聖光	回復	36	50	70	60	60	60	60	50
関 聖 帝 君	カンセイテイクン	波動	物理	160	55	20	0	60	25	60	60
天宝元帥	テンポウゲンスイ	物理	火炎	140	55	20	0	70	25	60	20
斉 天 大 聖	セイテンタイセイ	物理	風刃	170	55	20	0	70	25	60	20
南斗辰君	ナントシンケン	雷擊	聖光	130	50	25	70	15	70	20	25
北斗辰君	ホクトシンケン	波動	暗黒	130	50	25	15	70	20	30	25
牛 魔 王	ギュウマオウ	物理	火炎	180	55	20	40	70	0	30	35
らごう	ラゴウ	火炎	氷結	200	60	30	20	70	0	35	70
阿 修 羅	アシュラ	聖光	暗黒	200	50	30	30	0	20	35	70



	術名1	回数	最大	術名2	回数	最大	術名3	回数	最大	術名4	回 数	最大	術名5	回数	最大
神楽	符返呪法	5	8	帝釈天印	5	12	不動法印	2	3	返し斬り	2	3	大元師印	0	3
安倍晴明	晴明呪法	7	8	鬼縛呪法	7	8	土之言霊	7	8	日天法印	7	8	大日法印	2	3
賀茂広行	封鬼呪法	4	7	鬼縛呪法	4	7	不動法印	1	3	降三世印	1	3	大威徳印	1	3
藤原盛高	符返呪法	4	7	鬼縛呪法	4	7	軍茶利印	2	4	歓喜天印	1	2	二段斬り	3	5
上宫	符返呪法	5	8	光神護法	1	2	降三世印	2	5	大元師印	1	2	四天王印	1	3
紅葉	封鬼呪法	6	8	宝珠護法	10	20	風之言霊	6	8	七之言霊	6	8	降魔邪法	2	4
蟬丸	流泉	10	10	啄木	10	10	神楽唄	10	10	大黒天印	1	5	降魔邪法	1	5
卯月	天照神法	5	10	宝珠護法	10	20	火之言霊	10	20	水之言霊	10	20	風之言霊	10	20
藤太	火精召喚	7	10	木靖召喚	7	10	符返呪法	3	7	梵天法印	5	7	降三世印	1	7
桔梗	気合い	3	6	福寿護法	3	6	貫通斬り	1	3	火之言霊	1	3	土之言霊	1	3
楓	気合い	3	6	福寿護法	3	6	突進斬り	1	3	風之言霊	1	3	土之言霊	1	3
	気合い	3	6	福寿護法	3	6	乱れ斬り	1	3	水之言霊	1	6	七之言霊	1	6
金剛坊	福寿護法	5	10	浄化聖法	1	3	梵天法印	5	10	金剛法印	2	6	符返呪法	5	8
虚空坊	福寿護法	5	10	浄化聖法	1	3	月天法印	5	10	軍茶法印	2	6	符返呪法	5	8
<u> </u>	福寿護法	3	10	浄化聖法	1	3	火天法印	2	10	不動法印	1	6	符返呪法	5	8
猿法眼	福寿護法	3	10	浄化聖法	1	3	風天法印	2	10	大威徳印	1	6	符返呪法	5	8
棗	福寿護法	15	20	宝珠護法	6	10	浄化聖法	3	5	水之言霊	2	5	風之言霊	2	-
 春菜	福寿護法	15	20	宝珠護法	6	15	浄化聖法	3	6	火之言霊	2	6	水之言霊	2	6
飛驒	宝珠護法	12	18	光神護法	1	3	風之言霊	4	10	上之言霊	4	10	降魔邪法	1	2
雀	宝珠護法	12	20	光神護法	1	3	浄化聖法	2	5	風之言霊	2	10	土之言霊	2	1
	福寿護法	10	20	宝珠護法	5	20	火之言霊	4	7	水之言霊	4	7	風之言霊	4	1
<u> </u>	福寿護法	10	30	净化聖法	1	5	光神護法	1	5	土之言霊	2	6	気合い	2	1
^{朱万} 愛染	日天法印	5	8	薬師法印	3	5	勢至法印	3	5	大元師印	1	4	大日法印	1	1
	文殊法印	3	5	薬師法印	3	5	勢至法印	3	5	月天法印	4	8	歓喜天印	1	
珍念		+	8	大威徳印	$\frac{1}{2}$	4	自在法印	1	4	文殊法印	3	5	勢至法印	3	[
如雲	風天法印	5	-	降三世印	$\frac{2}{1}$	3	大威徳印	1	3	金剛法印	1	3	軍茶利印	1	1
沙摩	不動法印	1	3		1	3	金剛法印	1	3	阿弥陀印	3	5	観世音印	3	1
不動	火天法印	5	8	不動法印	+-	1	薬師法印	$\frac{1}{2}$	5	観世音印	2	5	大元師印	1	
普賢	梵天法印_	5	8	金剛法印	1	3	火天法印	3	10	水天法印	3	10	風天法印	3	1
法蓮	気合い	5	10	貫通斬り	+-			3	8	梵天法印	3	8	月天法印	3	
照雲	気合い	5	10	練気	5	10	日天法印	+ -	+	火天法印	3	8	水天法印	3	1
多聞	気合い	5	10	根性	5	10	二段斬り	2	5	日天法印	3	8	月天法印	3	
六角	火天法印	3	8	水天法印	3	8	風天法印	3	8	風天法印		8	月天法印	3	
源信	気合い	5	10	体当たり	2	5	水天法印	3	8		3	3	軍茶利印	1	
仁空	気合い	5	10	突進斬り	1	3	降三世印	1	3	金剛法印	1 1	+	返し斬り	3	,
橘諸秀	気合い	5	10	居合斬り	1	5	見切り	2	5	真空斬り	1	5		+	
源頼光	気合い	5	10	見切り	3	5	二段斬り	2	5	貫通斬り	1	4	真空斬り	2	
渡部網	気合い	5	10	根性	5	10	二段斬り	2	5	突進斬り	2	5	貝週割り	1	-
田辺景時	気合い	5	10	根性	5	10	二段斬り	2	6	返し斬り	2	3			+-
越智正秀	気合い	4	10	根性	4	10	二段斬り	3	7	突進斬り	2	5	the West In	0	-
坂田公時	気合い	8	15	根性	8	15	公時蹴り	5	15	乱れ斬り	2	6	突進斬り	2	+
碓井貞光	気合い	5	10	見切り	3	5	貫通斬り	1	3_	居合斬り	1	5	真空斬り	1	
伴為之	気合い	5	10	根性	5	10	真空斬り	2	5	二段斬り	2	5			
藤原保昌	気合い	5	10	根性	5	10	二段斬り	3	7_	貫通斬り	1	3			
佐伯琴乃	気合い	4	10	見切り	2	5	二段斬り	3	6	乱れ斬り	1	4			
源頼信	気合い	5	10	根性	5	10	突進斬り	3	7	貫通斬り	2	3	体当たり	3	1
杉丸	気合い	6	10	根性	6	10	二段斬り	3	5	居合斬り	2	5			
藤原高遠	気合い	5	10	根性	5	10	二段斬り	5	10	貫通斬り	1	3	居合斬り	1	
卜部季武	気合い	5	10	見切り	2	5	真空斬り	1	3	貫通斬り	3	6			



名前	よみ				登場LV	T		ţ-			魔法防御		
台別		LV	ΗP	攻擊	防御	技量	術力	速さ	火炎	氷結	風刀	物理	精神
神楽	かぐら	1	36	14	8	13	13	12	16	13	16	13	20
安倍晴明	せいめい	17	65	28	23	34	37	24	18	18	18	18	18
賀茂広行	ひろゆき	14	59	23	15	30	31	17	18	18	18	12	12
藤原盛高	もりたか	5	48	17	11	18	20	9	15	16	15	16	16
上宮	うえのみや	12	45	29	21	33	33	21	12	12	12	12	12
紅葉	もみじ	17	52	27	21	33	33	29	15	15	19	15	24
蟬丸	せみまる	3	28	12	17	18	19	4	70	70	70	70	70
卯月	うづき	12	37	14	20	30	35	20	20	20	20_	20	20
藤太	とうた	1	32	11	7	12	12	18	24	16	24	16	16
桔梗	ききょう	12	45	27	15	24	16	26	12	4	4	4	12
楓	かえで	10	43	25	12	21	10	25	4	12	4	4	12
葵	あおい	8	34	21	14	16	6	22	4	4	12	4	12
金剛坊	こんごう	10	54	26	16	17	23	17	15	15	15	20	15
虚空坊	こくう	10	45	21	11	23	26	18	15	15	15	15	20
狗法眼	くほう	3	41	15	8_	15	16	11	17	14	17	14_	14
猿法眼	こうほう	3	38	13	7	12	18	15	14	17_	14	17	14
棗	なつめ	5	30	11	10	16	20	9	14	13	13	12	17
春菜	はるな	7	34	12	10	18	21	13	12	12	12	14	16
飛驒	ひだ	12	41	16	18	24	28	19	15	15	11	10	16
雀	すずめ	1	24	6	8	9	18	11	12	15	12	14	18
雉女	きじめ	3	32	11	9	15	18	9	15_	10	14	10	16
葉月	はづき	10	30	16	11	25	29	18	15	14	15	12	16
爱染	あいぜん	10	50	21	15	22	26	19	14	14	14	12	19
珍念	ちんねん	8	42	16	14	18	24	16	10	9	9	10	20
如雲	にょうん	4	40	11	11	18	18	9	11	9	9	13	16
沙摩	しやま	12	51	21	16	23	27	20_	10	10	10	10	16
不動	ふどう	8	49	21	16	16	21	13	11	10	11	10	16
普賢	ふけん	8	47	17	12	19	23	17	11	10	10	11	16
法蓮	ほうれん	10	58	27	19	20	19	15	12	12	12	12	10
照雲	しょううん	8	52	22	13	20	16	10	7	6	7	8	8
多聞	たもん	8	59	24	10	22	18	16	7	7	6	6	8
六角	ろっかく	8	46	21	11	14	19	15	8	7	8	6	8
源信	げんしん	4	54	20	14	13	10	12	7	6	7	6	8
仁空	にくう	10	54	24	14	20	17	12	7	6	7	6	8
橘諸秀	もろひで	13	61	32	18	26	16	20	2	2	5	4	7
源頼光	よりみつ	5	51	24	15	18	10	14	2	4	3	4	7
渡部網	つな	4	49	24	12	15	7	9	5	5	5	2	7
田辺景時	かげとき	2	47	19	11	12	4	9	3	3	3	4	6
越智正秀	まさひで	11	63	32	17	22	13	18	2	3	4	3	6
坂田公時	きんとき	3	57	25	9	13	2	10	2	2	3	7	6
碓井貞光	さだみつ	3	46	19	11	17	11	7	4	4	3	3	6
伴為之	ためゆき	7	48	24	13	15	12	13	3	3	3	3	6
藤原保昌	やすまさ	7	52	22	16	17	10	10	3	2	3	5	7
佐伯琴乃	ことの	15	49	30	23	27	21	23	5	2	5	2	7
源頼信	よりのぶ	5	54	24	11	17	5	11	3	3	3	4	7
杉丸	すぎまる	12	59	25	20	17	11	19	3	3	3	3	6
藤原高遠	たかとお	7	54	22	14	19	6	13	6	6	6	4	8
卜部季武	すえたけ	3	45	19	10	15	10	14	2	2	3	5	6



				晉	·場L	V				<u> </u>	成县	長率		
名前	よみ	LV	ΗР		防御		術力	速さ	ΗР	攻擊	防御	技量	術力	速さ
神楽	かぐら	1	36	14	8	13	13	12	1.50	1.19	1.06	1.38	1.38	1.19
安倍晴明	せいめい	17	65	28	23	34	37	24	0.31	0.25	0.31	0.31	0.38	0.25
賀茂広行	ひろゆき	14	59	23	15	30	31	17	1.44	0.88	0.69	1.25	1.19	1.00
藤原盛高	もりたか	5	48	17	11	18	20	9	1.63	0.88	0.63	1.25	1.19	1.00
上宮	うえのみや	12	45	29	21	33	33	21	0.94	1.19	1.06	1.38	1.31	1.13
紅葉	もみじ	17	52	27	21	33	33	29	1.50	0.94	0.94	1.31	1.31	1.06
蟬丸	せみまる	3	28	12	17	18	19	4	1.06	0.81	1.06	1.19	1.19	1.00
卯月	うづき	12	37	14	20	30	35	20	1.19	0.69	1.13	1.31	1.38	0.94
藤太	とうた	1	32	11	7	12	12	18	1.44	1.13	1.00	1.19	1.19	1.31
桔梗	ききょう	12	45	27	15	24	16	26	1.44	1.00	1.00	1.00	0.69	1.25
楓	かえで	10	43	25	12	21	10	25	1.31	1.06	1.00	1.00	0.63	1.25
葵	あおい	8	34	21	14	16	6	22	1.19	0.94	0.88	0.94	0.56	0.94
金剛坊	こんごう	10	54	26	16	17	23	17	1.44	1.06_	0.63	0.88	1.19	0.94
虚空坊	こくう	10	45	21	11	23	26	18	1.31	1.00	0.69	1.06	1.31	0.94
狗法眼	くほう	3	41	15	8	15	16	11	1.25	1.00	0.63	0.94	1.19	0.88
猿法眼	こうほう	3	38	13	7	12	18	15	1.19	0.94	0.75	1.00	1.19	0.94
索	なつめ	5	30	11	10	16	20	9	1.25	0.88	0.75	1.06	1.31	0.94
春菜	はるな	7	34	12	10	18	21	13	1.50	0.75	0.75	1.00	1.25	0.81
飛驒	ひだ	12	41	16	18	24	28	19	1.44	1.00	0.88	1.13	1.25	1.06
雀	すずめ	1	24	6	8	9	18	11	1.38	1.13	1.00	1.06	1.38	0.88
雉女	きじめ	3	32	11	9	15	18	9	1.44	1.06	0.88	1.13	1.31	0.94
葉月	はづき	10	30	16	11	25	29	18	1.13	0.94	0.81	1.31	1.50	0.81
愛染	あいぜん	10	50	21	15	22	26	19	1.38	1.00	0.81	1.00	1.31	0.94
珍念	ちんねん	8	42	16	14	18	24	16	1.19	0.88	0.63	1.13	1.31	0.88
如雲	にょうん	4	40	11	11	18	18	9	1.56	0.81	0.81	1.06	1.31	0.75
沙摩	しやま	12	51	21	16	23	27	20	1.31	0.94	0.69	1.00	1.25	0.81
不動	ふどう	8	49	21	16	16	21	13	1.31	1.06	0.75_	0.96	1.25	0.81
普賢	ふけん	8	47	17	12	19	23	17	1.31	0.94	0.69	0.88	1.25	0.50
法蓮	ほうれん	10	58	27	19	20	19	15	1.44	1.13	0.81	0.94	1.25	0.81
照雲	しょううん	8	52	22	13	20	16	10	1.25	1.06	0.75	1.00	1.31	0.44
多聞	たもん	8	59_	24	10	22	18	16	1.63	1.13	0.69	0.94	1.31	0.44
六角	ろっかく	8	46	21	11	14	19	15_	1.06	1.00	0.56	0.75	1.31	0.88
源信	げんしん	4	54	20	14	13	10	12	1.31	1.13	0.88	0.88	1.19	0.75
仁空	にくう	10	54	24	14	20	17	12	1.13	1.25	0.69	0.75	1.19	0.81
橘諸秀	もろひで	13	61	32	18	26	16	20	1.44	1.44	0.69	1.00	0.63	0.75
源頼光	よりみつ	5	51	24	15	18_	10	14	1.44	1.13	0.69	1.19	0.81	1.00
渡部網	つな	4	49	24	12	15	7	9	1.63	1.44	0.75	1.13	0.75	0.63
田辺景時	かげとき	2	47	19	11	12	4	9	1.38	1.38	0.63	0.94	0.56	0.56
越智正秀	まさひで	11	63	32	17	22	13	18	1.50	1.38	0.69	1.00	0.88	0.81
坂田公時	きんとき	3	57	25	9	13	2	10	1.63	1.38	0.56	0.81	0.38	0.50
碓井貞光	さだみつ	3	46	19	11	17	11	7	1.38	1.31	0.63	1.19	0.81	0.88
伴為之	ためゆき	7	48	24	13	15	12	13	1.25	1.25	0.63	1.00	0.63	0.75
藤原保昌	やすまさ	7.	52	22	16	17	10	10	1.19	1.31	0.69	1.06	0.75	0.63
佐伯琴乃	ことの	15	49	30	23	27	21	23	1.44	1.44	0.63	1.13	0.75	0.94
源頼信	よりのぶ	5	54	24	11	17	5	11	1.31	1.13	0.69	0.69	0.50	0.88
杉丸	すぎまる	12	59	25	20	17	11	19	1.44	1.19	0.69	0.88	0.63	0.81
藤原高遠	たかとお	7	54	22	14	19	6	13	1.31	1.25	0.81	1.00	0.63	0.88
卜部季武	すえたけ	3	45	19	10	15	10	14	1.50	1.25	0.56	1.13	0.56	1.06



			L	V 1 7	ステータ	'ス				成」	 長値		
名前	よみ	体力	攻擊	防御	技術	術力	速さ	体力	攻擊	防御	技術	術力	速さ
平将門	まさかど	99	60	40	45	45	45	0	0	0	0	0	0
藤原純友	すみとも	99	35	30	35	35	35	0	0	0	0	0	0
阿占耶	あこや	99	60	60	60	55	50	0	0	0	0	0	0
道摩	どうま	80	55	45	50	60	45	0	0	0	0	0	0
偽道摩	にせどうま	43	18	9	15	20	3	28	19	20	20	17	20
天海	てんかい	58	21	14	15	18	10	26	24	24	20	22	20
調伏丸	チョウブクマル	43	18	10	5	4	3	32	20	15	11	15	13
山賊頭	サンゾクカシラ	39	15	7	4	3	9	22	26	12	8	12	15
相模入道	サガミニュウドウ	50	20	12	18	18	21	32	22	18	13	19	17
久慈法眼	くじほうがん	40	18	8	10	16	3	32	18	17	15	18	15
日下法眼	クサカホウガン	40	17	8	10	16	3	32	16	18	17	19	17
小野正光	まさみつ	53	16	12	5	18	12	16	16	16	12	16	12
真叉蛇	まさだ	50	25	11	12	17	18	32	19	18	18	19	18
霞穏鬼	かいんき	40	19	9	12	17	3	32	18	17	16	19	16
磯目鬼	いそめき	40	14	7	10	16	3	32	20	18	17	20	17
兎乃	うの	36	18	5	11	6	12	28	24	21	17	20	17
葛葉	くずは	36	18	5	11	6	12	28	24	21	17	20	17
赤名	あかな	50	22	11	13	16	17	32	21	16	15	18	15
緑名	みどりな	50	22	11	13	16	17	32	21	16	15	18	15
青名	あおな	50	22	11	13	16	17	32	21	16	15	18	15
步危天狗	ぼけてんぐ	50	21	9	13	18	18	32	20	19	19	20	19
耶麻天狗	やまてんぐ	50	21	9	13	18	18	32	20	19	19	20	19
二上天狗	フタガミテング	50	21	9	13	18	18	32	20	19	19	20	19
石上	いそがみ	38	12	7	13	17	9	20	18	24	20	22	20
守屋	もりや	38	12	7	13	17	9	20	18	24	20	22	20
山竜陰陽師	やまわろ	40	16	6	14	16	5	24	18	20	16	19	16
山竜呪禁道師	やまわろ	40	15	8	15	15	3	32	17	18	15	18	15
呪禁道師	ジュキンドウシ	40	17	9	11	16	3	32	21	19	18	19	18
傀偶師	くぐつし	50	20	12	18	18	21	32	22	18	13	19	17
炎使い	ほのおつかい	38	13	10	10	15	9	16	16	22	14	18	13
水使い	みずつかい	38	13	10	10	15	9	16	16	22	14	18	19
風使い	かぜつかい	38	13	10	10	15	9	16	16	22	14	18	16
波使い	なみつかい	38	13	10	10	15	9	16	16	22	14	18	7
闇使い	やみつかい	38	13	10	2	15	9	16	16	22	14	19	10
武士1	£L.	45	17	6	3	3	8	24	22	16	10	14	10
武士2	ぶし	45	20	6	10	4	6	24	28	16	8	12	8
山賊	さんぞく	39	15	7	4	3	9	22	26	12	8	12	15
賊 1	ぞく	39	15	7	4	3	9	22	26	12	8	12	15
賊 2	ぞく	37	14	4	3	2	7	22	22	10	6	10	14
妖魔 1	ようま	60	18	0	1	16	8	32	24	0	0	0	12
妖魔 2	ようま	60	18	0	1	16	8	32	24	0	0	0	12
ざこ1	5" 2	39	15	7	4	3	9	22	26	12	8	12	15
ざこ2	5" 2	35	13	3	2	5	8	20	20	9	5	9	7
巫女	みこ	32	10	7	15	20	9	22	18	15	15	19	5

邮待望の「X-MEN」 遂に登り

でんわ03-5443-8469代

- 万円以上御注文の方は送料 をサービス 動します。(本体を除く)

FAXは24時間受付 03-5443-6593

払い・年中

シセット)

24

フェーダングルオブジャスティス

やのまん/SS/定価¥6,300

全ての「シャイニングフォース。ファンに送る、壮大な シミュレーションRPG。キャラクターデザインは、 皆様おなじみの玉木美孝氏。敵・味方の両軍勢に、 魅力的なキャラクターが揃いストーリーをより一層 盛り上げていきます!

予約特価 ¥5.670

KING The Spirits

アトラス/SS/定価¥5,800

実在する峠道をステージにした、走り屋にとっては 夢の機なソフトが誕生。6台のエントリーマシンをチ ューンナップし、箱根ターンパイク・生駒スカイライ ン・大重水の3コースに挑め/4人まで対戦も可能で す。もちろん「レーシングコントローラー」に対応、

発売日	タイトル	価格
11/2	F1 Liveインフォメーション	¥5,220
11/10	ばくばくアニマル世界飼育係選手権	¥4,320
11/17	戦略将棋 至高の定跡	¥6.120
11/17	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	¥5,220
11/22	オフワールド・インターセプターエクストリーム	¥5,220
11/22	ぱっぱらぱおーん	¥4.320
11/24	シュトラール	¥4.320
11/24	金沢将棋	¥7,110
11/中旬	お一ちゃんのお絵かきロジック	¥4,410
11/未定	RAYMAN	¥5,220
11/未定	燃えろ//プロ野球'95	¥5.220
11/未定	ストリートファイターII ムービー	¥6.120
11/未定	ハットトリックヒーローズ	¥5,220
11/未定	四柱推命ピタグラフ	¥5,220
11/未定	ドラゴンボールZ真武闘伝	¥6,120
11/10	マルチナディアVol.1(ビデオCD)	¥5,880



チャコップ」と一緒に と一緒に 予約した場合



用3Dサウンド



+プラス 如了罗尔多一

Remix 定価美34,800を





¥TELLET

¥6.780

¥4,980

¥4.980

¥4.880

¥6,780

¥4,980

¥4,980 ¥TELにて

¥8,480

¥4.980 ¥7.580

¥4,980

¥6,780

¥5,880 ¥1,150

¥5.880 ¥5.880

¥4.180

¥4,980

¥6.880

(MC) バトルファンタジー ¥500

¥180 (MC) 惑星ウッドストック (MC)アーネストエバンス ¥980

¥4.980

¥4.980

¥4.980

¥4,180

MA PRO

(MD) プロフットボール (MD) マジカルアドベンチャー2 ¥1.980 (MD) ファンタシースター ¥1,980 千年紀の終わりに ¥1,980 Mのぷよぷよ通 ¥1.980 (MD) タントアール (MD)ミッキー&ドナルド¥1.980 ス ※売切御免 / 注文はお早めに

セガサターン

ゲイルレーサー **¥TELCT** クロックワークナイト DAYTONA US パンツァードラグーン **¥TELにて** USA **羊TELにて 羊TELにて** ペブルビーチゴルフリンクス **¥TEL**CC 三国志IV ¥TELにて 極上パロディウスだ/ ¥TFL CT 新・忍伝 ¥ TELLEC デジタルピンボール ¥ TELLC ブルーシード 奇稲田秘録伝サイドポケット2 ¥TELLC7 ¥TELECT 平成天才バカボン すすめ/バカボン ¥3,980 ¥4,880 ¥4,880 学校の怪談 実況パワフルプロ野球/'95 口の食卓 ¥7,480 リグロードサーガ クロックワークナイト ¥4.880 ¥3,980 ゆみみみっくすREMIX **¥TELLE** THE野球拳スペシャル シャイニングウィズダム レースドライビン ¥6,280 ¥4.980 ¥4,980 卒業II ネオ・ジェネレーション テレビアニメスラムダンク ウイニングポストEX ¥5,880

魔法騎士レイアース ファイプロ外伝ブレイジングトルネード 実戦麻雀

レイヤーセクション ブルーシカゴブルース ワールドアドバンスド大戦略 マスターズ 遥かなるオーガスタ3 スチームギアマッシュ 永世名人

魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ

魔法の雀士 ぼえぼえポエミィシムシティ2000 ウイングアームズ 華麗なる撃墜王 メタルファイターMIKU 信長の野望 天翔記 ゴールデンアックス・ザ・デュエル 宝魔ハンターライム 出たなツインビーヤッホー/ 天地無用/ごくらくCDーROM ゲームの鉄人 THE上海 バーチャファイターCGポートレート(サラ) バーチャファイターCGポートレート(ジャッキー ときめき麻雀パラダイス

バーチャルオープンテニス 占都物語

¥5,880

(MC) 爆伝 キング・オブ・ボクシング ¥4,180 アメリカ横断ウルトラクイズ ¥TELET ¥6.280 ただいま惑星開拓中/ ¥4.980 ぷよぷよ通

ハングオンGP'95 プリンセスメーカー2 ¥6.880 ※その他のソフトは、TELにでどうぞ/

「一32X・メガ

スペースハリアー DOOM **¥TELLC** フレッドカプルスゴルフ TEMPO *TELLC メタルヘッド -タルコンバットII 究極神拳 ¥TELLT ¥7,480 ¥3,980 バットマンフォーエヴァー (別X) ジ・ウーズ ファーレンハイト ¥4.760 フォアマンフォーリアル ¥6,160

メガドライブ2 メガCD2 スーパー32X

¥6.280 ¥9,980

¥9.880 のフーケームキア音像 GG忍空パック GGレイアースパック アダリジャガープラス ¥11,800 ¥9,980 ¥29,800

税

コントロールパッド パーチャスティック 55 55 ¥2 280 ¥4.380 ¥5,380 ¥6,980 ¥2,780 アナログミッションスティックシャトルマウス 9999999 ファイティングスティックSS ¥4,660 サンサターンパッド ファイティングコマンダーSS トルネードパッド ¥3,180 ¥2,280 ¥2,740 55 トルネードスティック マルチダーミナル6 パワーメモリー ¥4.680 55 ¥3,480 ¥4,380 ステレオAVケーブル S端子ケーブル RGBケーブル ¥1.840 ¥1.840 ¥1.840 SS 55 ¥1,840 RFユズット 電子ブックオペレーター フォトロフオペレーター ムーヒーカード ¥3,480 ¥3,480 ¥18,280 SS SS 4-L-5-SS 3RADD ¥5,980

¥13,440 ¥5,880 ¥4,980 東京都港区芝1-11-16ニチリンビル4F 新作を予約された方には、消費税をサービスします。クリエイティブヒューマン通販部

セガサターン新作ソフト予約受付中!!

商品名	発売日	ジャンル	定価 To	KIO予約定
セガサターンソフト				
バーチャコップ(銃付き)	11/24	ガンシューティング	7,800	7.02
バーチャコップ(銃無し)	11/24	ガンシューティング	5,800	5.22
スーパーリアル麻雀グラフィティ	11/24	麻雀	8,800	7.92
フェーダ・リメイク/	11/24	シミュレーションRPG	6,300	5,67
シュトラール	11/24	アニメアクション	4,800	4.32
ドラゴンボールZ 真武闘伝	11/予	格闘アクション	6,800	6,12
ギャラクシーファイト ユバーサルウォリアーズ	11/予	格闘アクション	5.800	5,22
燃えろ//プロ野球'95ダブルヘッダー	11/予	野球	5.800	5.22
ストリートファイターエムービー	11/予	アニメアクション	6.800	6.12
HAT TRICK HERO'S	11/予	サッカー	5.800	5,22
RAYMAN	11/予	アクション	5.800	5,22
NBAJAMトーナメントエディション	12/1	バスケットボール	5.800	5,22
ルウ三世 THE MASTER FILE	12/1	アドベンチャー	5.800	5,22
海底大戦争	12/15	アクションシューティング	6,800	6,12
クォウァディス	12/21	シミュレーション	6,800	6.12
テーマパーク	12/22	シミュレーション	5,800	5,22

セガサターン新作ソフト予約受付中!!

商品名	発売日	ジャンル	定価	Tokio予約定便
セガサターンソフト				
ヴァンパイアハンター	12/29	格闘アクション	6,800	6.120
真女神転生デビルサマー	12/予	ロールプレイング	6,800	6,120
ゴジラ列島震憾	12/予	シミュレーション	5,800	5,220
北斗の拳	12/予	アニメアクション	5.800	5,220
ダライアス外伝	12/予	シューフィング	5,800	5,220
THE Tower	12/予	シミュレーション	6,800	5,220
セガラリー・チャンピオンシップ	12/予	カーレース	未	10%OFF
結婚~Marriage~	12/予	シミュレーション	7,500	,6,750
エコエコアザラク	12/予	アドベンチャー	5,800	5,220
マジカルドロップ	12/予	パズル	5.800	5.220
バーチャレーシングセガサターン	12/予	カーレース	未定	10%OFF
ストリートファイターZERO	12/予	格闘アクション	未定	10%0FF
ガーディアンヒーローズ	12/予	アクションRPG	5,800	5,220
Jリーグ、プロサッカークラブをつくろう	12/予	シミュレーション	6,800	6,120
バーチャファイター2	12/予	格闘アクション	未定	TEL

セガサターン 八一ド 34,800 TE セガサターンソフト アイドル麻雀ファイナルロマンス2 麻雀 7.800 7.00 ウイニングポストEX 競馬シミュレーション 6.800 6.16 ウイニングアームズ フライトシューティング 5.800 5.26 バーチャルハイドライド アクションRPG 5.800 5.26 A 1将棋 将棋 6.800 6.16 永世名人 将棋 5.300 4.77 学校の怪談 アドベンチャー 5.800 5.22 学校のでごわいうわさ花子さん アドベンチャー 4.980 4.48 球転界 ピンボール 5.800 5.22 クロックワークナイト 上巻 アクション 4.800 4.32	商品名本体	ジャンル	定価	Tokio価格
ウイニングポストEX 競馬シミュレーション 6,800 6,16 ウイニングアームズ フライトシューティング 5.800 5.28 バーチャルハイドライド アクションRPG 5.800 6.16 A1将棋 将棋 5.800 6.16 ※世名人 将棋 5.800 5.28 学校の怪談 アドベンチャー 4.980 4.48 球転界 ピンボール 5.800 5.28 クロックワークナイト 上巻 アクション 4.800 4.38	セガサターン	/ /− / *	34,800	TEL
GRAN CHASER カーレース 5.800 5.22 完全中継プロ野球グレイテストナイン 野球 5.800 5.22 ゲームの達人 将棋他 8.900 8.01 GOTHA シミュレーション 6.800 6.12 シャイニングウィズダム アクションRPG 5.800 5.22 上海万里の長城 パズル 6.800 6.12 シムシティー2000 シミュレーション 5.800 5.22 実況パワフルプロ野球95 野球 5.800 5.22 水滸演武 格闘アクション 5.800 5.22 ストリートファイターリアルバトル 格闘アクション 5.800 5.22 制服伝説プリティーファイターX 格闘アクション 7.800 7.02	アイドル麻雀ファイナルロマンスとウイニングポストEXウイニングポストEXウイニングアームズパーチャルハイドライド A1将棋 次世名人学校の怪談学校のごわいうわさ花子さん球転界クロックワークナイト 下巻 GRAN CHASER 完全中撃プ野球グレイテストナインゲームの達人 GOTHA シャイニングウィズダム 上海万里の長城シムシティー2000 実況パワフルプロ野球95 水滸演武 ストリートファイターリアルバトル 制服伝説プリティーファイターX	競馬シミュレーション ファクション・ファクション・ファクション・ファクション・ファクション・ファクション・ファクション・ファクション・ファイボーション・ファイジ・ファクション・ファイジ・野橋といった。カール・ファクション・ファイジ・野橋といった。カール・ファイジ・野橋といった。カール・ファイジ・野橋といった。カール・ファイジ・アイジ・アイジ・アイジ・アイジ・アイジ・アイジ・アイジ・アイジ・アイジ・ア	6.800 5.800 5.800 6.800 5.300 5.800 4.980 5.800 4.800 5.800 6.800 5.800 6.800 5.800 5.800 6.800 5.800 5.800 5.800	7.020 6,120 5.220 6,120 4,770 5.220 4,480 5.220 4,320 4,320 5.220 6,120 6,120 5,220 6,120 5,220 6,120 5,220 6,120 5,220 6,120 6,120 6,120 6,120 6,120

	商品名	ジャンル	定価	Tokio価格
	セガ・サターンソフト			
	ダイダロス	シミュレーション	6.800	6.120
	ダーク・シード	アドベンチャー	5,800	5,220
- 1	口の食卓	アドベンチャー	8,800	7,920
-	デイトナUSA	カーレース	6.800	6,120
	信長の野望 天翔記	シミュレーション	9,800	8,820
	バーチャファイター REMIX	格闘アクション	3,400	3,060
	バーチャルバレーボール	バレーボール	7,800	7,020
	パンツァドラグーン	シューティング	6.800	6,120
	平成天才バカボン	パズル	4.800	4,320
ı	ペブルビーチゴルフリンクス	ゴルフ	8,800	7,920
	ゆみみみっくすREMIX	アドベンチャー	5,800	5,220
-	リグロードサーガ	シミュレーションRPG	5,800	5,220
	レースドライビング	カーシミュレーション	5,800	5,220
	レイヤーセクション	シューティング	5,800	5,220
ł	ワールドアドバンスド大戦略キングオブボクシング	シミュレーションボクシング	7,800	7.020
Į	ときめき麻雀パラダイス	麻雀	5,800	5,220
	バーチャルオープンテニス	が 重 テニス	6.800	6,120
	ぶよぶよ通(2)	パズル	7,800	7,020
	プリンセスメーカー2	シミュレーション	4,800 7,800	4,320 7.020
	ハングオンGP'95	バイクレース	5.800	5.220
1	セガインターナショナルビクトリーゴール	サッカー	4.800	4.320
	ELLIVE INFOMATION	カーレース	5.800	5,220
	X-MEN	格闘アクション	5.800	5.220
	ばくばくアニマル	パズル	4.800	4.320
		, , , , ,	4,000	4,0LU

発売日に で自宅で より安く 確実に

Tokio通信販売の特徴

TURIDIZEIAMのアルイ内域

①セガサターンの事ならTOKIoにおまかせください。
②セガサターンソフトオール10%のFFただし送料はサービス(セガサターンソフトのみ、新作ソフト含む)
③スーパーファミコン、PCエンジン、ネオジオソフトも豊富に取揃っております。くわしくはTEL//

2 一部の商品を除いて、発売日末足の商品でもご予約が出来、大幅割すきいたします。

いたします。 ⑤商品は全て新品にもかかわらず、中古並みの安さにてご提供いたしま

す。 ⑤夕方4時までのお申込みは翌日配達(一部地域は除さます)。新作を御予 約されますと、原則として発売日当日にお手元に届きます。



●掲載商品以外にも、新作、人気作、激安特価商品など、多数取り揃えております。お気軽にお問い合わせ下さい。

SEGA専門店

(全商品

☎03 - 3258 - 9051 [代表]

〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル

郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

セガサターン本体	特価
Vサターン本体	特価

商

品

ld

す

新

品

す

新

作

発

日

お

届

け

ます

良

につ

いては

0 t

ビス

七

タ

直

接

お

問

(1

合

わ

せ

下

毗

XMEN

■新作コーナ・ サンダーストーム&ロードプラスター10/20 6,000円 6 000 PH ときめき麻雀 10/20 5.200円 キングオブボクシング 10/20 7.000円 (ーチャルオープンテニス 10/27 7,000円 プリンセスメーカー2 10/27 占都物語I 5,200円 10/27 5,200P ウルトラクイズ 10/27 派よぶよ派 10/27 4,300F サイコトロン 10/27 5,200F 峠KING 11/10 5.200円

戦略将棋 燃えよプロ野球'95 バーチャコップ(銃付) ギャラクシーファイト フェーダ バンパイア	11/17 11/下 11/24 11/24 11/24 12月	6,000円 5,200円 7,000円 5,200円 5,700円 5,200円
悪夢の序章 ウイニングポスト ウイングアームズ 永世名人	EX	特価 特価

学校の怪談

ゲイルレーサー

ゲームの達人

球転界

品税込)					
5,000円 5,200円 7,000円 5,200円 5,700円	クロックワークナイト(上) クロックワークナイト(下) 極上パロディウス ゴータ (GOTHA) ゴールデアックスザラェアル ザ野球拳 (18禁) 筆沢パワフルブロ野球'95				
特特特特特特	シムシティ2000 新忍伝 水滸演武 スーチーパイ スーチーパイREMIX ストリートファイターROF				
特価	将棋まつり 真説夢見館の物語				

スーパーリアル麻雀

シヤイニングウィズダム

特価	スラムダンク
特価	卒業Ⅱ
特価	ダークシード
特価	タマ(TAMA)
特価	ツインビーヤッホー
特価	Dの食卓
特価	デイトナUSA
特価	デジタルピンボウル
特価	天地無用
特価	熱血親子
特価	信長天翔記
特価	バーチャファイター
特価	パーチャファイターリミックス
特価	バーチャルハイドライド
特価	バトルモンスターズ
特価	パンツァードラグーン
特価	ファイナルロマンスI
0000	1.1- 6.00
2,000円	ソニック CD

特価

500円

6 6	周辺機	器
Hi I	サタンパット	2,200円
<u></u>	バーチャスティック	4,300円
i i	パワーメモリ	4,300円
5	シャトルマウス	2,700円
ä	マルチターミナル6	3,400円
Ē	サターンSケーブル	1,800円
Ë	サターンRFユニット	1,800円
Ē	サターンAVケーブル	1,800円
6	サターンRGB	2,000円
<u></u>	ムービーカード	17,800円
Ë i	ホリサタンスティック	4,300円
<u></u>	ビクターCDデコーダ	17,800円
м	フォトCDSS	3,400円
	ミッションスティック	7,000円
	レーシングコントローラー	
9	ヘブンリーシンフォニ-	- 800⊞
п	_ /	0.0000

翌

日

配

達希望

の

方は

必

ず午後

2

時

までに

Т

E

L

下さ

北

海

道

九

州

は

翌 Z

B

配送になり

ます

土

曜

日

は

定休日です

メガCD 2	11,800円
(クラシックディスク、天参	準、ヘビーノバ付)
ワンダーメガ2	19,800円
【 (ワンダーメガコレクシ	・ョン付)

11/22 5.200円

パックアップRAM 4,600円

■新作コーナー

シャドーラン 11月未定 5,500円 2,800円 アフターバーナーIII

1,800円 アルシャーク アルスラーン戦記 800円 1,800円 Aランクサンダー 2,000円 AX101

I

F1

ST

NI

LH

Ħ

火

餌

4.

究

+

空 ク

> ゲ 豪

 \exists

 \exists

グランチェイサー グレイテストナイン	特価
アークスI,II,III	2,000円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	2,000円
★ウイニングポスト	800円
ウィングコマンダー	1,800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	1,800円
エコーザドルフィンCD	2,800円
餓狼スペシャル	1,800円
★ぎゃんぶらあ2	2,000円
クイズスクランブル	1,000円
クラシックディスク (4ソフト入り)	1,000円
慶応遊撃隊	2,800円
★元朝秘史 (ジンギスカン) CD	1,800円
サイボーグ009	2,000円

_		
2,000円	ザサードワールドウォー	2,000円
1,000円	サンダーストーム FX	1,000円
2,000円	★サンダーホーク	3,800円
800円	シムアース	1,500円
1,800円	シャドーオブビースト2	2,800円
300円	★シュバルツシルト	3,800⊞
1,800円	★シルキーリップ	2,000 円
2,800円	ジャガー XJ	2,800 円
1,800円	雀豪ワールドカップ	3,800円
2,000円	ジュラシックパーク	2,800円
1,000円	★CD 三国志 3	1,800円
1,000円	真・女神転生 CD	3,800 円
2,800円	スイッチ	2,000 円
1,800円	スターブレード	3,800 ⊞
2,000円	ソウルスター	1,800円
サイドポー	ケット 4.800円 ス-	パーエア

j	ソルフィース	200F
]	ダークウィザード	1,800₽
1	ダイナミックカントリークラブ	2,800₽
1	WWFマニアツアー	2,800 ₽
]	ダブルスイッチ	1,800₽
}	天舞メガ CD	200円
]	Vay CD	1,800₽
}	デトネイターオーガン	1,000₽
3	デスブリンガー	2,000 ₽
]	デバステイター	2,000円
3	天下布武	1,800 円
3	トムキャットアレー	1,800₽
3	電忍アレスタ	2,000円
3	ナイトトラップ	1,800₽
71	フルフ 3,000円 デンジャラ	ラスシート

]	ノスタルジア	1,200円
}	★信長覇王伝 CD	2,800円
3	モータルコンバット CD	2,800円
3	バトルコープス	3,800円
}	バトルファンタジー	500円
]	バリアーム	1,500円
}	プライズファイター	1,800円
3	ブラックホールアサルト	300円
7	フェイエリア	1,000⊞
3	ブライ	900円
9	プリンスオブペルシャ	300円
3	プロ野球スーパーリーグ	1,000円
3	ファイナルファイト	500円
-	ヘビーノバ	500円
c	2800円 PGAゴルフ2	

1,800円 N者ウォリアーズ (CD付) 2,800F

ľ		
	ヘブンリーシンフォニーマイクロコズムマイト&マジックIII ★ゆみみみっくす夢見館物語 らんま1/2 (500円分テレカ付) リーサルII(銃付)リーサルII(カードブトのみ)ロードス島戦記ロードブラスターFXワンダードッグ 笑うせえるすまん ぽっぷるメイル	800 P 2,800 P 1,800 P 2,800 P 1,800 P 2,800 P 1,800 P 2,800 P 2,800 P 2,800 P 2,800 P 1,800 P

メガドライブ2 (ソニック軍付) 6.900円

■新作コーナー

超球界ミラクルナイン7/21 4,800円 コミックス・ゾーン 9/1 5,500円 ジ・ウーズ 9/22 4.300円

アークスオデッセイ	2,000円
ああ播磨灘	500円
アウトラン	2,800円
アウトラン2019	2,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
アンデッドライン	2,800円
イース III	3,800円
イチダントアールMD	2,800円
ヴァリス III	2,000円
ウィザードオブイモータル	2,000円
ヴィクセン 357	2,800円
ヴェリテックス	2,000円
ヴォルフォード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円
英雄伝説 II	2,800円
エイリアンストーム	2,000円
エグザイル	2,000円
エコーザドルフィン Ⅱ	1,800円

0円 サイボーグ009	}
エターナルチャンピオンズ F117 ステルス SDヴァリス NFL プロボール94 NBA プレイオフ エレメンタルマスター ガイアレス 火激 餓狼伝説2	2,800円 3,800円 2,000円 1,000円 2,000円 3,800円 2,000円 2,800円 2,000円 2,000円
★ガントレット キリングゲームショー ギャラクシーフォースⅡ	4,800円 800円 1,000円
究極タイガー キングオブザモンスターズ キングコロッサス	2,000円 2,800円 500円
キングサーモン 空牙 クライング	2,800円 3,800円 2,000円
グランドスラム クールドバスター グレイランサー	3,800円 3,800円 3,800円
	0.000

11 01 110	3,000	77471
ヴァリス	2,000円	サージング
エプロボール94	1,000円	サンダーフ
A プレイオフ	2,000円	★サンダー?
X アタックチョッパー	3,800円	三国志Ⅱ
ノメンタルマスター	2,000円	斬~夜叉
イアレス	2,800円	紫禁城
激	2,000円	G-LOC
狼伝説2	2,000円	シーザーの
ガントレット	4,800円	『チャンピオ ン
リングゲームショー	800円	シャドーオフ
ラクシーフォースⅡ	1,000円	★シャイニン
極タイガー	2,000円	★シャイニン
· グオブザモンスターズ	2,800円	ジャングルン
ングコロッサス	500円	★雀皇登
ングサーモン	2,800円	ジュラシ
牙	3,800円	ジェームス
ライング	2,000円	ジョーダン
ランドスラム	3,800円	ジョーモ:
ールドバスター	3,800円	ジョーモ
レイランサー	3,800円	ジノーグ
イングランド	2,000円	★新創世記ラ
血寺一族	2,800円	修羅の門
ラムス	2,000円	スーパー
ラムスIII	2,800円	スライム
-ルデンアックス[]	2,000円	スティール
-ルデンアックスIII	2,000円	★ストーリ

サイオブレード	2,800円
サージングオーラ	3,800円
サンダーフォース III	2,800円
★サンダーフォース IV	1,000円
三国志II	2,000円
斬~夜叉円舞曲	500円
紫禁城	2,000円
G-LOC	2,800円
シーザーの野望 II	2,800円
『チャンピオンサッカー	1,000円
シャドーオブザビースト	1,000円
★シャイニングフォース	2,800円
★シャイニングフォース II	2,900円
ジャングルストライク	3,800円
★雀皇登龍門	2,800円
ジュラシックパーク	2,800円
ジェームスボンド II	1,000円
ジョーダン vs バード	1,800円
ジョーモンタナ F	500円
ジョーモンタナ I I	500円
ジノーグ	1,000円
★新創世記ラグナセンティ	2,800円
修羅の門	2,000円
スーパー忍 Ⅱ	1,400円
スライムワールド	1,800円
スティールタロンズ	2,800円
★ストーリオブトア	2,800円

スーパーエアウルフ	3,000円
スーパーモナコGP	900円
スーパーモナコGPII	900円
スタークルーザー	900円
スプラッターハウスⅡ	2,800円
スペースハリアⅡ	3,000円
セイントソード	1,000円
ゼロウイング	2,000円
ゾウゾウゾウ	2,000円
ソニック II	1,800円
ソニック&ナックルズ	2,800円
ソーサルキングダム	3,800円
大航海時代	3,800円
太閤立志伝	2,800円
太平記	300円
大魔界村	3,000円
★ダイナブラザーズ II	2,800円
ダイナマイトヘッティ	2,800円
ターボアウトラン	2,000円
タスクフォースEX	2,000円
ダライアス II	2,800円
ダーウイン4081	2,000円
ダーナ	2,000円
タントアール	2,800円
チェルノブ	2,800円
ツインクルテール	3,800円
TMNT I	2,800円
TMNT II	2,800円

	テクモワールドカップ	2,800₽
	デビッドRバスケットボール	1,000 ₽
	トッププロゴルフ	800円
	トッププロゴルフ II	1,800₽
	ドラゴンズリベンジ	4,800₽
	ドリームチームUSA	1,800₽
Ì	ドッジ弾平	2,600円
i	トム&ジェリー	2,800₽
Ì	ドナルドダック	1,000₽
	ドラゴンボールZ	2,800円
	ナイジェルマンセルインディーカー	2,800円
	中島F1グランプリ	1,000₽
ĺ	中島スーパーライセンス	2,800円
	忍者武雷伝説	500P
	熱血ドッジサッカー編	1,800円
	信長の野望	2,000P
	★バーチャレーシング	2,800₽
	ハイパーダンク	3,800₽
	ハイブリッドフロント	3,800₽
	パーティークイズメガQ	2,800₽
	パチンコクーニャン	2,800P
	バッドオーメン	2,800P
	バッドマンリターンズ	2,800F
	バトルゴルファー唯	1,500P
	パトレイバー	3,800₽
	★バハムート戦記	500 P
	パワーモンガー	2,000F
	ラストバイブル	

■3,800円コーナ

GG周辺機器

パワーバッテリー 4,100円

ビックウィンドー 1,800円

カーアダプター2.500円

AVケーブル 800円

対戦ケーブル 1,000円

シャイニングファ

港のトレイジア	2,000円
ミッキー&ドナルド	1,800円
ミッキーマニア	2,800円
ミッドナイトレジスタンス	2,800円
★武者アレスタ	4,500円
夢幻戦士ヴァリス	2,000円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドIII	500 円
モンスターワールドTV	2,800円
ライオンキング	2,800円
ライトクルセイダー	4,800円
★ラングリッサー	4,800円
ラングリッサ II	5,800円
乱世の覇者	3,800 円
ランパート	2,800円
雷電伝説	2,000円
リスターザシューティングスター	
★レッスルボール	4,300 円
レンタヒーロー	2,000 ₽
ロイヤルブラッド	3,800₽
★ロードモナーク	2,800₽
ロードラッシュ	1,900₽
ロードブラスターズ	1,800₽
ローリングサンダーII	2,000 ₽
ワードナーの森	1,200 ₽
ロケットナイトアドベンチャー	2,000₽
-//////////////////////////////////////	,1

32X本体2

バーチャルファイターリミックス

7

カオティクス サイバーブロール スターウォーズ32 スペースハリア32

メタルヘット フレッドカプルスゴルフ テンポ32 X

バーチャレーシングデラックス

GGプラスワン

10,800円 (レイアース)

500円コーナ・ キネッティコネクション

プロ野球'91 ■1,000円コーナ

■1.500円コ-

アレスタⅡ ガンバレゴルビー クラッシュダミー 自己中心派 ガンスターヒーロー

リスターザシューティングスター 幽遊白書I

幽遊白書II ドナルドダックⅡ ドラゴンクリスタル パット&パター ベアナックル II

■2,000円コ ウディーポップ イキックワールド オリンピックゴールド

好牌I 好牌Ⅱ モータルコンバット Jリーグプロストライカー トム&ジェリー シャダムクルセイダー

チャックロック ファンタジスター外伝 ポップブレイカー

琉球 ソニック&テイル エターナルレジェント ワールドダービ・ ソニックドリフト1

■2.300円コーナ 三丁目タマ ソニック II タントアール

マクドナルド

モナコGP II

GGリーグ'93

ワギャンランド(再)

■2,600円コーナ なぞぶよⅡ ライオンキング マッピー (再) テイルズアドベンチャ

■3.000円コーナ-シャイニングフォース外伝 I シャイニングフォース外伝 II 魔導物語II

■3,500円コーナ GG女神転生外伝 シルヴァンテイル 魔導物語3

周辺機器 ロイアルストーン レイアース2

美しい画像はサンタのS端子ユニット

S-01(MD1用) 2.500円 S-02(MD2·32X用) 2,500円 Sケーブル 1.5 m 800₽ オーディオコード1.5 m 400円 ヘッドフォンコード 1.0m 400円

ビデオ入力コードI 800円 A C アダプターI 1,200円 A C アダプターII 1,200円

モータルコンバットⅡ DOOM

> 電話で申し込み後、メモ用紙等に干番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送 手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。



商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。 商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料 400 円が必要です。

●商品の配送手数料、1 コ目は800円です。2 コ目から1 コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAX でのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456 (TELは03-3258-9051 受付10:00 ~19:30) ●書留の場合はおつりのないようにお願いします。●マスターシステムソフトー律200円 在庫についてはお問い合わせ下さい。

お電話一本で翌日には お手元にお届けします!

ヤマトコレクトサービス使用 手数料¥1.000 (一部地域の方は配達日や手数料が変わります。)

まとめて買って、クレジットで らくらくお支払い。

50,000 円以上お買い上げの方、 尚、ボーナス一括払いも有り

エマーソン本社移転記念キャンペーン

幻の大地

先着1万名様限り¥9.709(税別)予約受付開始!

要 項 ●人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。 ●新作予約のキャンセルは発売日3日前までにお願いします。

●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)

●キャンセル不可(発送後のキャンセル(は在後送料をいただきます)●品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます)

●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。 ●販売価格は変更する場合があります。

●今回の広告の価格は10/10現在の価格です。価格は変更する場合があります ので TEL で確認してください。税別価格

超目玉商品 新品税别 すべて先着50名限り

※ご注文は、電話にて、先着順に お一人様 各1 本限り受付ます ★日玉商品は中古品との交換はできません

11/4(土)

AM11:00から 受付開始

_		
3D	サムライショウダウン	¥ 2980
3D	スーパースト2×	¥2980
	セーラームーン S	
	チキチキマシン猛レース 2	
3D	パドックノート95	¥2980

3D	ポリスノーツパイロット ¥29	2Q
3D	幽遊白書 ¥ 298	30
	NINKU~忍空~ ···································	
GD	NINKU~忍至~ ···································	SU
GR	魔法陣グルグル・ ¥98	2O
GB	魔法騎士レイアース ······ ¥98	10
	700	,0

新作予约恶什

#1 IF 1 #3 X 11 T :
SF アンジェリータブレミアム 12/8・ 7480 SF Sファイヤープロレスリングメ 12/下… TEL SF セーラームーンSuper S 12/上 5880 FX フルーシカゴ&フルー文 11/17 11 6980 SS セガ ピクトリーゴール 10/27 … 3980 SS ルイン三世 12/7 498
SF 4 一人 5 12/22 ·································
SF SO F=1グランプリ 10/13・・・ /980 SF スーパーマリオRPG 1/27・・・・・・ TEL SF ファイナルフォートップ 12/15・・・ 7480 SS アメリカ義新ウルトラクイズ 第/20・・・ 4980 SS ただい 素素星開拓中 1 10/27・・・ 4980 NG ステークスウィナー 10/27・・・ 2498
SF SM調教卵量VDL3完始編 10/12 ··· 9980 SF スーパー就太郎電鉄 D X 12/8 ····· 8980 SF 不思議のダンジョン 2 12/1 ··· 8980 SS ヴァンパイアハンター 12/2 · 5980 SS テーマ 12/2 · · · 12/2 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
SF SDカンタムX3 G NEXT 12/上 … 8980 SF 重要振伝とスト&フレイド 12月 8480 SF 重要だちの殴り 11/24 7980 SS X — MEN 11/22 11/22 … 4980 SS DX人参考 — ム 12/15 4980 NG 紹大学屋 ゴウカイザー 11/24 … 24980 NG 24980
SF カンハサード 1/3 ··············· TEL SF ゼロヨンチャンプRR-プ 11/1 ··············· TEL SF ゼロヨンチャンプRR-プ 11/2 ········ 8980 SS F-1ライブ 11/2 ········ 8980 SS ときめき厳密(ラダイス 10/20 ··· 5480 NC 報人業量 1ウカイザー(NC111/24 ··· 508
SF ユエモン キフキフ連中 12/15 /480 SF 大鷹天人生劇響サラジーマン賞 12 22・ 7480 SF もってけらh!ドロボー 12/中… 7480 SS ガーディアンヒーローズ 12月 4980 SS ドラジボールス 真前層伝 11/中 … 5980 NC パルフター(NC) 10/97 698
SF キャプテン賞 J 11/中 7480 SF タクティクス・オウガ · 7980 SF ロードス島戦紀 12/22· 8480 SS ガンパード 12/15· 4980 SS 野夜美雄ベースポール 11/17·· 4980 3D F-1 GPin3DO 10/28· 698
SF 風音物語~StableStar~ 12/22 … 9480 ISF ディルスオブアアクジア 12 15 … 8980 ISF ロックマンX 3 12/1 7480 ISS クォヴァディス 12/21 5480 ISS はーチャファイター2 12/15… 5080 ISP ロックマンX 3 12/1 5480 ISS はーチャファイター2 12/15… 5080 ISP ロックマンX 3 12/1 5480 ISS はーチャファイター2 12/15… 5080 ISP ロックマンX 3 12/1 5480 ISS はーチャファイター2 12/15… 5080 ISP ロックマンX 3 12/1 5480 ISS はーチャファイター2 12/15… 5080 ISP ロックマンX 3 12/1 5480 ISS はーチャファイター2 12/15… 5080 ISP ロックマンX 3 12/1 5480 ISS はーチャファイター2 12/15… 5080 ISP ロックマンX 3 12/1 5480 ISP ロックマンX 3 12/10 5480 ISP ロックマ
SF GO GO アックマン3 12月… 7480 SF テーマパーグ 12/15 ************************************
SF 配着の動家 11/上・・・・・・・・・・・・ 1980 SF TVアニメスプムダンクSD 110 下・・・・ 8980 CD 銀河帰事伝説サファイア 11/24・・・ 4980 SS 結婚前夜 10/27・・・・・・・・・ 1980 SS / デザヤガンセット 11/24・・・・ 6980 3D 卒業/SPECIAL 11/22・・・・・ 6980 CD 銀河帰事伝説サファイア 11/24・・・・ 6980 SS / デザヤガンセット 11/24・・・・・ 6980 SD 卒業/SPECIAL 11/22・・・・・ 6980 CD 銀河帰事伝説サファイア 11/24・・・・・ 6980 SS / デザヤガンセット 11/24・・・・ 6980 SS / デザヤガンセット 11/24・・・・・ 6980 SS / デザヤインセット 11/24・・・・・ 6980 SS / デザヤインセット 11/24・・・・・ 6980 SS / デザヤインセット 11/24・・・・・・・ 6980 SS / デザヤインセット 11/24・・・・・ 6980 SS / デザヤインセット 11/24・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
SF さくろの味 12/22・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
SF 3×3EYES 製売季度 12月 /980 ISF 大地創造 10/20 4080 ISF 大地加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加
SF 美光おしゃべりバロテイワス 12/2 … 7480 JSF ドカボン外債 12/1 6980 JCD 同級生 10/27 … 6980 JSS プロサッカークラブをつくろう12月 … 4980 JSS フェージ・リメイク 11/24 … 5480 JSP ドカボン外債 12/1 … これコブルーマ 11/22 … 5680
SF 間人よ人志を担け! 12/中 /46U SF ときのきメモロアル 1/12 TEL CD リンタキューフ 10/13 5980 SS 真女被生 デビルサマナー 12月 TEL SS ぶよ凝集簿 10/27 3990 3D 未要少年コナン 10/20
SF スーハー振力後者グーム 11/24 … 7480 ISF ドウコングエスを確認の大地 12/9 … 9709 FX キューティーハニーFX 11/10 6980 ISS Sリアル麻雀グラフティ 11/24 … 7480 ISS プリン様々メーカー 2 10/27 ・6980 I
SF スーパードンキーコング2 11/21··· TEL SF 幕末峰第伝の N 12月 ······ 9980 FX 上海 万里の長城 11/24······ 5980 SS ストリートファイターZERO 12月 ····· TEL SS 燃えろプロ野球 11/24······ 4980

SF ウイニングポスト 2 4000 SF 三国唐 4 4000 SF 美国大・マーク・ファインカー 3800 CD 大地無計 賃息度 3500 30 パーチャルカメデマン 3 3 3 SF 海瀬川曽 11 4500 SF サルアトラス 4500 CD SF 東北のサーク 4500 CD アーケードル 4500 CD アーゲードル 4500 CD		「高▽価・賞▽		今日の買取価格は10/10現在		更される場合があります
SF 銀河英雄伝説	SF アメリカ機断ウルトラクイズ 3800 SF 劇奏伝 SF アラジン・ 4000 SF 甲子ョ SF アラジェリーク 5000 SF 甲子ョフス SF ウイザードリー 6 5800 SF ロジラ SF ウオーングパスト 2 4000 SF 巨メラ SF ウオーングパスト 2 4000 SF 巨メラ SF ウオーングパスト 4000 SF デュジラ SF ヴェルスワールド 4000 SF デュジラ SF ヴェルスワールド 4000 SF デュード SF ジェルスワールド 4000 SF デュード SF SDガンダムGX 4500 SF シムア・ SF SDガンダムGX 4500 SF シムア・ SF SDガンダムGX 4500 SF シムア・ SF エメラルドドラゴン 4500 SF スード・ SF エメラルドドラゴン 4500 SF スード・ SF アメラルドドラゴン 4500 SF スード・ SF アメラルドドラゴン 4500 SF スード・ SF アメラルドドラゴン 4500 SF スード・ SF ガンダムア・ SF がしばれゴエモン 3 4200 SF スード・ SF 機動戦闘元のガンダム 4500 SF スート・ SF 機動戦型元のインダム 4500 SF スート・ SF 機動戦型元のインダム 4500 SF スート・ SF 機動戦型元のインダム 5200 SF スート・ SF 機動戦型力が分ム 3200 SF スート・ SF 機動戦型力が分ム 3200 SF スート・ SF 機動戦型力が分ム 3200 SF スート・ SF 機動戦型力が分ム 5200 SF スート・ SF 機動性変数を終める 5200 SF スート・ SF 最列英雄伝統 4500 SF スート・	はヤイパ 4000 4 4 4500 - スイーパ GS美神 4500 コディウス 3500 三サイフス 3500 ラス 5000 ラス 5000 ラス 5000 エアタイパー 3800 フトン 4500 ス2 + ポンプリス限定版 4000 ス2 + ポンプリス限定版 4000 ス2 + ポンプリス限定版 4000 ス2 + ポンプリス限定版 4000 オンプトッグファイト 4800 なをぶましかルのルー 4000 なをぶましかルのルー 4000 ボンパーマン 3800 ポンパーマン 3800 ポンパーマン 2 3800 ポンパーマン 3 300	SF 製化設 3 SF 全日&CT3 書権 SF ダークキングダム SF ダークキングダム SF ダーク・スタリオン 2 SF 第 3 次 スノバーボット人戦 SF 第 3 次 スノバーボット人戦 SF 第 3 次 スリインス 1 SF 超1ジラー SF 超1ジラー SF 超2ジラー SF 連2 アレオーフール SF デレビアミメスラムタンク 2 SF デレビアミメスラムタンク 2 SF デルスコの大青波 SF ナージスフリーブル SF カージューブル SF オージューブル SF カージューブル SF カージューブル SF カージューブル SF カージューブーク・ SF アルスコーク・ SF ドーシスフィーン 8 SF データイクーン 8 SF データームーンR 3	800 SF 70麻塗 権 3 5000 SF 魔法師ブルブル 5000 SF 魔法師ブルブル 5000 600 SF 魔法師ブルブル 5000 600 SF マンオカート 4000 600 SF マンオカート 4000 600 SF マンオカート 4000 600 SF ミッキーの東京ディズニ 4500 600 SF ミッキーの東京ディズニ 4500 600 SF ミッキーの東京ディズニ 4500 600 SF ミッキーの東京ディズニ 4500 600 SF 当 4000 600 SF 第 4000 600 SF 第 4000 600 SF 第 4000 600 SF 第 4000 600 SF 10000 600 SF 100000 600 SF 1000000000000000000000000000000000	CD CD/計チ/口美/安ギャンブラー 350 CD CD/情報/乗少女ギャンブラー 350 CD CD SUグル解集学5カスタム 350 CD プリカル解集等5カスタム 350 CD プリカル線を15カスを17リング 360 CD 大力・サチャー 350 CD プリカル・ 550 CD ドラース・17リル・ 550 CD ドラース・17リル・ 380 CD アーケードカドドカル 400 CD アーケードカ ドDuo FX アメリルークFX 450 CD アライン・ 550 MG がメオブファイターズ等 580 MG ガキングオブファイターズ等 580 MG ガキングオブファイターズ等 580 MG グードレー 751 MG アードライビン 350 3D お勧ちんといっしょ 550 3D お勧ちんといっしょ 550	0 3D スーパーリアル麻雀P4 ····································

買取 交換の申込方法 (注意事項)

- 1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。 2. 到着後、3日~7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留 で送ります (手数料1,000円)
- 3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障してい る物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
- 4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品 できません。
- 5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
- 6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、 買取り価格が下がります。
- 7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価 格はあくまで参考にしてください。
- 8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。

コミック本高価 買取実施中!

買取金額 一冊50円以上

※一部在庫の多い商品は 価格が下がります。

たくさん送ってくれる方 は送料を当社負担にて受 付しています。

必ず送る前に連絡してく ださい。連絡がなかった 場合には送料を頂きま

新品・中古 各種ゲーム関係はすべて扱っています。 (買取も行っています)

- ●スーパーファミコン ●ネオジオ ●ファミコン
- ●レーザーアクティブ ●セガサターン ●ネオジオ CD
- ●ゲームボーイ ●アーケード基板 ●プレイステーション
- ●PCエンジン ●ゲームギア ●ミュージックCD
- PC・FX ●メガドライブ ●バーチャルボーイ
- ●コミック本 ●3DO ●メガ CD
- ●プレイディア ●携帯電話

〒 #31-32 静岡県 浜松市笠井町 32-1 通販部

新作ソフトも予約しておけば 発売日にはお届けします。

TEL 053-433-9900 受付時間 (AM11:00~PM8:00) FAX 053-434-9711 FAX: 現金書留でも受付ています。

高価買取します ミュージックCD 300~1,500円 5,000タイトルの詳しい最新価格は 当社発行の「エマーソン通信」にて!

定期購読(月一回)希望の方は 年会費3,000円 を現金書留で申込下さい。 1回分希望の方は切手100円分同封して下さい。

(フリガナ) EE 生年月日 (フリガナ) 未成年の方は、保護者に名 RPGFAN 前を書いてもらって下さい。 名 印 年 月 日生 才 者名 臼 創刊号 取 無い場合は返品します。

申 住 干 (フリガナ) 认 所 書

ゲーム店用・便利ツール&各種、価格データ提供します

チキンハウスは、フランチャイズ組織では、 ありませんので、加盟 料・ロイヤリティーは 一切不要です。

- ●売買価格をご自分で作っているお店→参考データとしてお使い下さい。全国のデータを収集分析した信頼性の高いデータ値です、加工前の生データも平成8年2月から提供開始します)
- ●売買価格が分からなくて困っているお店→チキンハウスの価格表、POSシステムですぐ、営業が出来ます。

売買価格表(冊子)

ファミコン・SFC・PCエンジン・メガドライブ・ゲームボーイ・ゲームギア・ネオジオ・3DO・フォトCD・サターン・プレイステーション・ヴァーチャルボーイなどの1ヶ月先発売の物までの全ソフトを掲載。

実績7年多数のお店でご利用頂いています。



1年契約 月額10,000円

1ヶ月契約は 12.800円

POSシステム

北海道から沖縄まで多数稼動中

【特徴】戦略的買取り価格で地域一番店を目指すPOSです。中古品が過剰在庫に成らないPOSです。各種検索機能付きですので、非常に使い易いPOSです。最新の情報が常に有るPOSです。



5年リースの場合 月額35,000円

データ提供、保守などで変わります、詳しくは、お尋ね下さい。

POSシステムを導入されて、TVゲーム店を新規オープンされる場合は、開店支援システムも有りますので、新規開店の方も、安心してご利用出来ます。

フロッピーヌは、通信でのデータ提供(月50,000円から) 平成8年2月より開始(一部分は試験提供してます)

【提供内容】 1ヶ月先までの商品マスター・チキンハウスの中古売買価格・加工前の中古売買価格・卸し値情報・新品チラシ販売価格(各情報は、基本的には、最大値・平均値・最小値の提供を予定しています)

ご注意(フロッピー・通信、でのテータ提供の場合、用途制限があります、詳しくは御尋ね下さい)

中古売買価格表・POSシステムの詳しい資料お送り致します

チキンハウスは、全国各県に設置した価格モニターからの情報、問屋情報、当店グループの情報、他いろいろな情報を、長年のノウハウで分析して、戦略的かつ信頼性の高い売買価格を作成しています。



〒474 愛知県大府市中央町5-51 TEL 0562-48-1115(代)

FAX 0562-48-1116



た。それだけに、ややもすると大作主義に陥 PG或いはその要素が煮詰まったものばかり かり定着、というよりゲーム界のリーダーシ 89年までに発売された全83本のRPGだ。 と一生、ゲームをやり続けるハメになって れらの全てをやってみろ、 場したRPGは、 りがちになるが、 ップ的存在である。 損はないだろう。安売りショップで手軽に手 るが、そのゲームの存在自体を知ってい まではもはや手に入らなくなったゲームもあ まうのだろう。今回紹介するのは、 ったものではない。 に入るものもある。 旧作を掘り起こしてみる それにしてし 今やRPGというゲーム・ジャンルはすつ かも「大作」といわれるものは、みなR すでに数百本にのぼる。こ パームは何も大作に限 といわれたらきつ - 586年より登 86年から

RPGならではだと思う。

タイトル名	対応機種	発 売 日	定 価	メーカー名	紹介
ゼルダの伝説	F C ディスク	86年2月21日	2600円	任天堂	これこそまさに伝説格の「ゼル伝」。マップ自体たいして広くもなく、難易度は高くなかったが、裏ゼルダなど、話題はつきなかった。
ハイドライド・スペシャル	F C カートリッジ	86年3月18日	4900円	T&Eソフト/ 東芝 E M I	体当たり式の戦闘はアクション性も高く、F Cだかろこそのスプライトのなめらかな動き に、元祖の88ユーザーは悔しがったものだ。
ドラゴンクエスト	F C カートリッジ	86年 5 月27日	5500円	エニックス	社会現象だな、これは。堀井雄二、鳥山明、 すぎやまこういちと、三大大御所の手懸けた 名作。持ってないだけでハブにされた。
ワルキューレの冒険 時の鍵伝説	F C カートリッジ	86年8月1日	3900円	ナムコ	アクション性が高く、謎解きもほとんどノー ヒント。隠しアイテムの場所なんて自分で探 してたら日が暮れる。実際、激はまった。
銀河伝承	F C ディスク	86年11月6日	5000円	イマジニア	縦スクロールのSTGにもなっちゃう変わり 種。テーマソングと小説が同時発売されてた けど、荻野目洋子が歌ってたんだよね。
スーパーモンキー大冒険	F C カートリッジ	86年11月21日	4900円	バップ	5人バーティで天竺へ、まんま西遊記のストーリー。でかいマップにでかい敵キャラ、画 面展開も豊富で楽しませてくれた。
ディープダンジョン 魔洞戦記	F C ディスク	86年12月19日	3400円	ハミングバー ド・スクウェア	FC初の3DダンジョンRPG。結構複雑なマップにコマンド式の戦闘、難易度高し! キャラの描き込みが凄く細かかった。
ドラゴンクエストII 悪霊の神々	F C カートリッジ	87年 月26日	5500円	エニックス	売り切れ店続出、これをブームの火付けといわずに何をいう!?マップ面積前作の4倍、難易度完成度10倍か?
アウトランダーズ	F C カートリッジ	87年2月4日	5300円	ビクター 音楽産業	真鍋譲二の人気コミックをゲーム化、トラベル型RPGとうたわれた画面切り替え式のARPG、なんとアニメーションまでした。
エスパードリーム	F C ディスク	87年2月20日	2980円	コナミ	ディスク全盛期のヒット作、全8ステージ、 ゲームに登場する村人にまで名前があるほど、 とにかく細かい。グラフィックも秀逸
ディープダンジョン II 勇士の紋章	F C ディスク	87年 5 月30日	3400円	ハミングバード・ スクウェア	日本版ウィザードリーといった感じのノリ。 シリーズ最後のディスク版。複雑な7Fのダ ンジョンにシンプルな構成がうけた。
闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光	F C カートリッジ	87年 6 月 12日	5300円	データイースト	ボスがなんと!2体もいた! ギリシャ神話の なかの世界をステージとし、迷路状のマップ もあり斬新。
未来神話ジャーヴァス	F C カートリッジ	87年 6 月30日	5500円	タイトー	見下ろし型アクションRPG。全体マップが 世界地図になっており、当時のドラクエ開発 スタッフを動揺させたという。
クレオパトラの魔宝	F C ディスク	87年 7 月24日	3300円	スクウェア	小さい規模ながらも小粋なイベントによる演 出が楽しい。開発スタッフはFFの開発が勢 揃い。道理で良く出来てたわけだ。
アラビアンドリーム シェラザード	F C カートリッジ	87年9月3日	5500円	カルチャーブレーン	元祖中近東RPG、ゲームシステムが斬新で、 助っ人システムなど楽しましてくれるアクションRPG。
ゾイド 中央大陸の戦い	F C カートリッジ	87年9月5日	5300円	東芝EMI	トミーのキャラクター商品、ゾイドゴジュラスMKが主人公の異色RPG、戦闘シーンは 360度視界の斬新なアクションだった。
デジタルデビル物語 女神転生	F C カートリッジ	87年9月11日	4900円	ナムコ	原作の 0 V A が妙にえっちだったのが凄く印象に残る作品。悪魔味方にして合体強化させて、とにかくエグかった。
カリーンの剣	F C ディスク	87年10月2日	5500円	DOG/ スクウェア	敵に触れると別画面の体当たりバトルRPG、 フィールドは切り替え式で、その場で出来る セーブ(ディスクとは別)が便利。
ウルティマ 恐怖のエクソダス	F C カートリッジ	87年10月9日	5900円	ポニー キャニオン	パソコン版のストーリーの移植作、フィール ド & 3 D ダンジョン、戦闘シーンも現代的だ。
インドラの光	F C カートリッジ	87年10月20日	5300円	ケムコ	シナリオ重視型の見下げ型 R P G 、だからか どうか、ちょっと戦闘やグラフィックはチャ チ?
覇邪の封印	F C カートリッジ	87年10月23日	5800円	アスキー	パソコンのヒット作の移植版。布製マップと メタルフィギュアがついてお得な感じ。セガ 版の方がグラフィックはキレイだった。

'86~'89 RPGカタログ

86~89 RPG//91			- -		ψ7. Δ
タイトル名	対応機種	発 売 日	定価	メーカー名	紹介
ミネルバトンサーガ ラゴンの復活	F C カートリッジ	87年10月23日	5500円	タイトー	これぞ隠れ名作RPG、パーティのメンバー の変更により進むストーリー、傭兵がパーティに入れられるなど斬新。演出もよし!
アルテリオス	F C カートリッジ	87年11月13日	5500円	日本物産	迷路状のフィールドのSFストーリーRPG、 なんと戦闘シーンは3Dシューティングだ。 レベルアップは自分でSTSを決められる。
ファザナドゥ	F C カートリッジ	87年11月16日	5900円	ハドソン・ 日本ファルコム	正直良く移植できてたとは思うが、未だ賛否 両論のドラスレ2作目の移植作。すっかりア クションしてしまった。
星をみる人	F C カートノッジ	87年11月18日	5300円	ホット・ビー	宇宙が舞台のFCとしては初のSF。コロニーを支配するマザーコンピュータを打ち壊すエスパーという、なかなかいい設定だった。
ドラゴンスクロール 蘇りし魔龍	F C カートリッジ	87年12月4日	5300円	コナミ	ラスボスとの戦闘では自分もドラゴンになっ てシューティング、アクション重視のくせ、 謎解きも難解、手強い 本だった。
銀河の3人	F C カートリッジ	87年12月15日	5000円	任天堂	エニックスのパソコン作「地球戦士ライーザ」 の移植作、永井豪の書き下ろしパッケージが イかしてる話題作。
ファイナルファンタジー	F C カートリッジ	87年12月18日	5900円	スクウェア	有名人をスタッフに起用(天野喜孝、ナーシャ・ジベリ、寺田憲二)してぶつけた第1作は、たいして評価されなかった。
ウィザードリィ	F C カートリッジ	87年12月22日	5800円	アスキー	アメリカのパソコン大人気作を移植、3DダンジョンRPGの基礎となった名作だ。クリア後も永遠に楽しめるシステムは秀逸。
ゲゲゲの鬼太郎 2 妖怪軍団の挑戦	F C カートリッジ	87年12月22日	5500円	バンダイ	第 作目はシューティングだったが、2作目 のこれはキャラ立ちのしっかりしたストーリ ーもの。戦闘はコマンド式。
邪聖剣ネクロマンサー	P C エンジン H U カード	88年 月22日	4500円	ハドソン	敵を殺すと飛び散る鮮血! 時代を考えると 恐ろしく斬新な戦闘シーン、元祖敵キャラゲーだったような気がする。
ドラゴンクエストIII そして伝説へ···	F C カートリッジ	88年2月10日	5900円	エニックス	ロト伝説 3 部作はこれでエンディングを迎え た。 ゲームバランスといい、ストーリーとい い、時代を超越した作品である。
オリュンポスの戦い 愛の伝説	F C カートリッジ	88年3月28日	5300円	イマジニア	F C とは思えない背景の美しさ、 B G M もよ し。ストーリーも物悲しゲで、今だにこれを 支持する人は多いはず、の隠れ名作。
エシュリオン 魔蛇王の呪い	F C ディスク	88年3月31日	3300円	ボーステック	基礎を踏んだファンタジーRPG、3名のパーティで4つのフィールドのゲーム展開をする。ダンジョンは3D、戦闘はACTだ。
ディープダンジョンIII 勇士への旅	F C カートリッジ	88年5月13日	5900円	スクウェア	シンプルでクイックなシステムとストーリー 展開は前作までのまま、これこそがRPGの 基礎だと思うのだが、評価はそこそこ。
真田十勇士	F C カートリッジ	88年 6 月24日	5800円	ケムコ	めずらしい時代物、しかもRPGにSLG的 要素を組み込み、経験値稼ぎもない HPは 兵士の数(笑)。イベントも秀逸だ。
スーパーブラックオニキス	F C カートリッジ	88年7月14日	5900円	BPS	史上類をみない広大な3Dダンジョン、これ こそが日本の元祖3Dだっていえるパソコン 版の移植作だ。
シルヴィアーナ 愛いっぱいの冒険者	F C ディスク	88年8月10日	3500円	パック・イン ・ビデオ	素早いセーブが可能なメモリーセーブ機能を 武器に発売されたメルヘン調漂うARPG, 経験値がない分ストーリーを十分楽しめる
イース	F C カートリッジ	88年8月26日	6200円	ピクター 音楽産業	日本ファルコムの名作を移植、ファミコン版 も大人気を博したが、オリジナルのサウンド と画面に惚れていた人には物足りない面も。
源平討魔伝	F C カートリッジ	88年10月21日	4900円	ナムコ	アーケードとはまったく別物、一人用RPG と4人迄で遊べるボードゲーム用!がある 一人用の戦闘はドラクエタイプ。
ウルトラマン倶楽部 地球奪還作戦	F C ディスク	88年10月22日	3300円	バンダイ	コミカルなキャラで童心をつかみまくりだっ たウルトラマン倶楽部のゲーム、照準をあわ せて攻撃する斬新な戦闘システムをもつ。
貝獣物語	F C カートリッジ	88年11月18日	5500円	ナムコ	サウンド担当安全地帯の六土開正、合体魔法 にパーティはみんな貝殼かぶった貝獣? と にかく話題のつきなかった移植作。

タイトル名	対応機種	発 売 日	定 価	メーカー名	紹介
ファイナルフャンタジーII	F C カートリッジ	88年12月17日	6500円	スクウェア	ドラクエシリーズをこえる勢いのFF第2作、 RPGの概念を破った「熟練度」のシステム は新しいRPGの世界を開いた。
里見八犬伝	F C カートリッジ	89年 [月20日	5900円	SNK	ゲームソフトとして初めて南総里見八犬伝を 取り上げた作品、当然内容は室町一色の純日 本製。異色ファンタジーだな。
ゾイド 2 ゼネバスの逆襲	F C カートリッジ	89年 月27日	5900円	東芝EMI	トミーのキャラRPG第2作、戦闘が3Dシューティングの異色作。多種類のゾイドを操作でき、手応えある一本に仕上がっている。
ハイドライド 3 闇からの探訪者	F C カートリッジ	89年2月17日	6900円	ナムコ	T & E の名作を移植、職業、パラメータが細分化されていて、持てる荷物の重さから睡眠、食事まで設定されている芸の細かい一本。
ウィザードリィII	F C カートリッジ	89年2月21日	6500円	アスキー	パソコン版からの移植、マップ変更はなしだが、難易度は大幅に下げられていて、原作を プレイしたものには悔しいかぎり。
百鬼夜行	F C カートリッジ	89年 2 月23日	6200円	ユース	純日本風妖怪変化RPG、何だか四谷怪談み たいな雰囲気のなかですすむストーリー。ダ ンジョンは3D画面だ。
ファミコンジャンプ 英雄列伝	F C カートリッジ	89年 2 月25日	6500円	バンダイ	集英社の週間少年ジャンプ発行20周年記念ソフト。歴代の人気キャラが総出演で、彼らの協力を得ながら悪キャラをたたくのら。
アウト ライブ	P C エンジン H u カード	89年3月17日	5600円	サン電子	SFRPGもここまで来たかって思わせた作品、 なめらかスクロールのダンジョン、常に画面 はコックピット、サウンドもいい演出。
ファンタジースターII 還らざる時の終わりに	M D カートリッジ	89年3月21日	8800円	セガ	マークから引き継がれる第2作目、戦闘シー ンは圧巻のアニメーション、イチオシのSF RPGだった。
じゃじゃ丸忍法帳	F C カートリッジ	89年 3 月28日	5800円	ジャレコ	じゃじゃ丸シリーズの続編、シリーズ初の R P G だ。シナリオが 3 本用意され、どれも初 心者向け。スムースに進むストーリーは快適。
魔界八犬伝ジャダ	PCエンジン Huカード	89年4月1日	5500円	データイースト	P C エンジン初のメモリーセーブ機能で話題 になった。その名のとおり、里見八犬伝のア レンジ作品、練られたシナリオは秀逸。
凄ノ王伝説	PCエンジン Huカード	89年 4 月27日	6500円	ハドソン	永井豪のコミックスを原作とするARPG、 当然デモシーンは永井先生の絵なのだ。パス ワード・バックアップ機能対応。
天地を喰らう	F C カートリッジ	89年 5 月 19日	5900円	カプコン	そういえばアーケードにもあったな。こちらは R P G だけど、本宮ひろ志のコミックを原作とする歴史 R P G 大作。
スーパーチャイニーズ 2 ドラゴンキッド	F C カートリッジ	89年 5 月26日	5900円	カルチャー ブレーン	二人同時プレーが珍しいアクションRPG、 シナリオのあるRPGモードと、戦闘のみの モードがあり、長く楽しめる。
ラサール石井の チャイルズクエスト	F C カートリッジ	89年 6 月23日	5500円	ナムコ	元祖育てゲー? 主人公は3人組のアイドル のマネージャーで、戦闘の代わりにあたま下 げてファンになってもらう。新しい…。
天外魔境 ジライア	PCエンジン CD-ROM	89年6月30日	7200円	ハドソン	日本初のCD-ROMソフト! サウンド坂本竜一、大容量を生かしたスケールの大きいマップ、アニメ、RPG新時代の開拓者だ。
ホワイトライオン伝説 ピラミッドの彼方に	F C カートリッジ	89年7月14日	5900円	ケムコ	同名の映画をゲーム化、しかしもうこの時期 には懐かしい存在、古典的フィールドRPG、 経験値がないのが唯一の特徴?
ウィロー	F C カートリッジ	89年7月18日	5900円	カプコン	ジョージルーカス監督総指揮の同名映画をゲーム化したアクションRPG、映画を観てると倍楽しめる。けど、パスワードセーブ…。
ファリア 封印の剣	F C カートリッジ	89年7月21日	6200円	ハイスコア・ メディアワーク	何とも懐かしいノリの見下ろし型RPG、何 の変哲もないが、主人公は女の子。だからな んだってそれまで。C級マニア必携。
マザー	F C カートリッジ	89年7月27日	6500円	任天堂	糸井重里ゲー。ポルターガイストの謎を追う 少年の物語。妙に現実的で温かみのあるRP Gなのだな。
メルヴィルの炎 ムーランルージュ戦記	F C カートリッジ	89年8月11日	5900円	学研	こりゃRPGっていうよりSLGそのもの。 まあ、ストーリーの展開の仕方とかがRPG なんだけど。

'86~'89 RPGカタログ

タイトル名	対応機種	発 売 日	定価	メーカー名	紹介
ハッカー マグマプロジェクト	F C ディスク	89年8月11日	3500円	徳間書店	なんて怪しいネーミング、その名のとおり、 プレーヤーはディスクユニットを通してロボ ットを操るという異色作。
ウルティマ 聖者への道	F C カートリッジ	89年9月20日	5900円	ポニーキャニオン	ファミコン版 2 作目、パソコン版 VI 作目の移植作。なんとかをブッタオスとかじゃなくて 聖者になるのが目的の清い R P G ?
ダブルダンジョン	P C エンジン H u カード	89年9月29日	5500円	メサイヤ	二人同時プレイの3DRPG。シナリオは22 本も用意されており、長く楽しめること請け 合い。
スーパーハイドライド	M D カートリッジ	89年10月6日	7900円	アスミック	ここまでくるとパソコン版の原作にかなり忠 実なハイドライド3、グラフィックの完成度 動き共にトップレベルだ。
北斗の拳 3 新世紀創造 凄拳烈伝	F C カートリッジ	89年10月19日	6200円	東映動画	アクションだった前作までとはうって変わっ てストーリーを重視しているRPGに。戦闘 シーンのアニメーションは必見!
ダンジョン&マジック ソードオブエレメント	F C カートリッジ	89年11月10日	6500円	ナツメ	アイコン表示が便利な3DRPG、だが正直 いって超難易度高し。パソコン版のオリジナ ルと寸分違わずチョ難だ。
ニュートピア フレイの章	PCエンジン Huカード	89年11月17日	5800円	ハドソン	基礎的な見下ろし型のRPGだが、このオーソドックスさがかえって楽しい。それも操作性のよさのおかげか?
スクウェアのトムソーヤ	F C カートリッジ	89年11月30日	6500円	スクウェア	あのトムソーヤの冒険を横スクロールと3D のRPGにしてしまった。何だかお子さま向 けのゲームみたいだけど、結構楽しめる。
タオ~道~	F C カートリッジ	89年12月 1日	5500円	バップ	凄く斬新なシステムばかりを搭載。パスワードが経とかわけがわからん。戦闘はほとんどなく、あっても A ボタン連射。不可思議だ。
新里見八犬伝 光と闇の戦い	F C カートリッジ	89年12月8日	6200円	東映動画	これは映画になった方の八犬伝のストーリー のゲーム化。キャラクターは8人8様のスタ ートをするマルチスタートシステムを採用。
神仙伝	F C カートリッジ	89年12月18日	6300円	アイレム	お、クンフーものなのだ。古代中国を舞台と し、伝説と昔話の織り成すなかをゲームして ゆく、中国歴史オタク必携。
スウィートホーム	F C カートリッジ	89年12月15日	6500円	カプコン	あの伊丹十三の映画をゲーム化、っていって もまんま映画でなくて、キャラだけ共通のオ リジナルストーリーだ。
ヴァーミリオン	M D カートリッジ	89年12月16日	8500円	セガ	とにかく今でも面白いと思えるこのソフト、 ボスとの戦闘は真横画面のアクションなんだ けど、これがかっこいいんだ。
イース1・2	P C エンジン CD-ROM	89年12月21日	5500円	ハドソン	これは買い。原作やった人もやってない人も 楽しめる。ビジュアルシーンは賛否両論だけ ど、超美麗。面白いぞ!
コズミックファンタジー 冒険少年ユウ	PCエンジン CD-ROM	89年12月22日	6780円	日本テレネット	テレネットお得意のアニメ〜なデモが綺麗な 一本。CD酷使したヴィジュアルシーンと西 村知美の主題歌が好きな人には極楽。
サ・ガ 魔界塔士	G B カートリッジ	89年12月15日	3500円	スクウェア	ゲーボー初のRPG、でも在り来り過ぎ。世 界の中心の塔、頂上に楽園、クリスタルを探 す、いろんなゲームから取ってきてます。
弁慶外伝	PCエンジン Huカード	89年12月22日	6200円	サン電子	なかなかシンプルで気負わず楽しめる一本。 スピーディな展開のストーリーにキャラデザ インは本宮ひろし、いいかんじ。
ヘラレクスの栄光II タイタンの滅亡	F C カートリッジ	89年12月23日	5800円	データイースト	ヘラクレスの栄光二作目、主人公のヘラクレスは前回で天界にいってしまったので、今回の主人公は別キャラ。相変わらず面白い。
セレクション 選ばれし者	G B カートリッジ	89年12月28日	3090円	ケムコ	これ以上シンプルにはしようがないってほど 簡略なRPG、見た目そうだがなんと魔法は 30種以上! 結構楽しめるんだな、これが。

売年月日	タイトル	У — h —	機種
10. 27	卒業川ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	P S P C 9801
10. 27	はいぱあセキュリティーズ メンゾペランザン	│ メビオソフトチウェア │ ケイエスエス	P C 9801
10. 27	SKINSGAMEa + BIGHORN	インタープレイ	M A C
10. 下旬	ライトファンタジーⅡ	トンキンハウス	SFC
10. 下旬	フェーダ	やのまん	S S P S
10. 下旬	フェーダ クリスタルビーンズ・フロム・ダンジョンエクスブローラー		SFC
10	赤ずきんチャチャ	F = -	SFC
10	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	SS
10	プリンセスメーカー ぱいるあっぷ・まーち	マイクロキャビン プロシードユニ	S S P S
10	戦国サイバー・藤丸地獄変	SCE	PS
10	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	PS
10	日本の倶楽部	ズーメックス	P S V B
10	魔法騎士レイアース2nd CivNet	トミー スペクトラムホロバイト・ジャパン	Windows
10	Harpoon II	イマジニア	DOS/V
10	ステークスウィナー	ザウルス	NEOGEO
10	MILLENNIUM ACTION 忘れえぬ炎	ナムコ 遊演体	M A C P C 9801
11. 3	ビヨンド・ザ・ビヨンド	SCE	PS
11. 10	ブラッドエンジェルス	EAV	3 D O
11. 11	ロマンシング・サガ3	スクウェア	SFC
11. 24	ルナティックドーンFX パワードールFX	アートディンク/NECホームエレクトロニクス NECホームエレクトロニクス	P C — F X P C — F X
11. 下旬	ガンハザード	スクウェア	SFC
11. 下旬	G・O・D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	イマジニア	SFC
口,下旬	ファーランド・ストーリー 2	バンブレスト 光栄	S F C P C 9801
11、下旬	Winning Post 2 Plus 聖獣序伝ビースト&ブレイド	元米 BPS	S F C
11. 中旬	ABEL	ファミリーソフト	FM-TOWNS
11. 下旬	大逆鱗—DIE GEKIRIN—	日本アプリケーション	FM ·TOWNS
11	スーパー・チャイニーズワールド 3 クォヴァディス	カルチャーブレーン グラムス	SFC
11	NDB	サンヨー	3 D O
11	魔導物語~ドキドキばけーしょん~	コンパイル	G G
11	パワードール2	工画堂スタジオ	DOS/V
11	ファーランドストーリー Panzer General	TGL エーエムティサヴァン	P C 9801 P C 9821
11	アリーナ	ピング総研	P C 9821
11	パワードール 2	工画堂スタジオ	FM-TOWNS
12.	ドガポン外伝	アスミック インタープレイ	S F C D O S / V
12. 1	ウォークラフト ゴジラR	インタープレイ セガ・エンタープライゼス	GG
12. 8	卒業R	デジタルエモーション	MAC
12. 15	テーマパーク	EAV	SFC
12. 15	スーパーコマンダー テーマパーク	EAV	M A C S S
12. 22	テーマパーク	EAV	PS
12. 下旬	1942:ザバシフィックエアーウォー	スペクトラムホロバイト・ジャパン	P C 9821
12	ドラゴンクエストVI〜幻の大地〜	エニックス	S F C S F C
12	幕末降臨伝ONI ロードス島戦記	バンブレスト 角川書店	SFC
12	鎧神戦記ミレニアムソード	マジファクト	SFC
12	銀河戦国群雄伝ライ	エンジェル	SFC
12	テイルズ・オブ・ファンタジア	ナムコ	S F C
1. 27	スーパーマリオRPG 結婚~Marriage~	任天堂 小学館プロダクション	SS
12	真・女神転生~デビルサマナー~	アトラス	SS
12	ゴジラ列伝震撼	セガ・エンタープライゼス	SS
12	ダークセイバー CARNAGE HEART	クライマックス アートディンク	SS
12	東京ダンジョン	角川書店	PS
12	アンジェリークSpecial	NECホームエレクトロニクス	PC-FX
12	ブルーフォレスト物語	ライトスタッフ	3 D O D O S / V
12	Land Six of Lore 2 Revers of Dawn	ビクターエンタテイメント ピクターエンタテイメント	DOS/V
12	偽典·女神転生	アスキー	P C 9801
12	デュエル・サクセション	クレソフト	P C 9801
12	真説サムライスピリッツ武力道烈伝	エス・エヌ・ケイ 日本ファルコム	NEOGEO•CD S F C
秋秋	イース V 不思議のダンジョン 2 風来のシレン	カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カ	SFC
秋	蓬菜学園の冒険~転校生スクランブル~	」ウィング	SFC
秋	魔天物語〜戦慄のオーパーツ	タカラ (本間書店 インター・イディア	SFC
秋	魔導物語〜はなまる大幼稚園児 幻想水流伝	徳間書店インターメディア コナミ	S F C P S
秋秋	幻想水滸伝 魔導物語 ~炎の卒園児~	NECアベニュー	PCエンジン
秋	アイドル・プロジェクト 2	ケイエスエス	P C 9801
秋	英雄伝説IV	日本ファルコム	P C 9801
秋夕	魔法千一夜 エナジーブレーカー	TAKERU	P C 9801 S F C
冬冬	カオスシード	タイトー	SFC
冬	ごきんじょ冒険隊	パイオニアLDC	SFC
冬	プリンセスメーカー	タカラ	SFC
冬夕	GOTHAII・天空の騎士	光栄	S S S S
冬冬	ときめきメモリアル〜Forever with you〜 エンジョイグラフティ〜あなたへのプロフィール〜	ココナッツジャパン・エンターテイメント	PS
冬	快獣戦記	プロデュース	PS
冬	トイ・レーサー	タイトー	PS
冬	戦闘国家	S C E	PS PC-FX
	ドーターオブキングダム 創世記章 V O R G	NECホームエレクトロニクス ナグザット	SFC

	フェリシア マサカリ伝説スーパーRPG編	トンキンハウス トンキンハウス	S F C S F C
	義経伝説 - 八一 K P G 編	アスキー	SFC
	魔法陣グルグル 2	エニックス	SFC
	無人島物語 レナス	ケイエスエス アスミック	S F C S F C
	ダービースタリオン	アスキー	SS
	Defcon 5	マルチソフト	SS
	いがらしみきおのスカイゴルケット ダービースタリオンPS	ジョルダン SCE	P S P S
	黄昏の国のオード	トンキンハウス	PS
	ツインビー・ミラクル	コナミ	PS
	Defcon 5	マルモソフト SCE	P S P S
	プリンセスメーカー 3 ホンドアウル	EAV	PS
	Dragon Lore	マルキソフト	3 D O
	天外魔境Ⅲ	ハドソン	PCエンジン
1	オレゴントレイル 2 幼稚園戦記	メディアヴィジョン アスキー	M A C S F C
i	LUNAR	角川書店	SS
1	ラストレベレーション	N E C ホームエレクトロニクス/レイフォース	PC-FX
1	Panzer General システムショック	エーエムティサヴァン E A V	Windows D O S / V
	Stonekeep	インタープレイ	DOS/V
i	ウォークラフト	インタープレイ	MAC
2	システムショック	EAV ,日本物産	FM-TOWNS PS
2	優駿伝説 6	E A V	PS
3	エアーズ・アドベンチャー	ゲームスタジオ	SS
3	刻命館	テクモ	PS
3	デッドヒートロード シグナルラット	日本物産	P S V B
7	Last Imperial Prince	NECホームエレクトロニクス/日本アプリケーション	PC FX
11	Panzer General	ビクターエンタテイメント	DOS/V
春	フライトアンリミテッド 斉天大聖〜孫悟空〜	EAV グラムス	M. A. C. S. S.
春	アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜	ライトスタッフ	PS
春	トランスポートタイクーン	伊藤忠商事	PS
春 春	ヒロインドリーム ポポロクイズ物語	マップ・ジャバン	P S P S
春	アークザラット 2	SCE	PS
春	悪魔城	コナミ	PS
春	ファーランドストーリーFX	NECホームエレクトロニクス/KGL	PC FX
春 夏	ばきりん 爆走兄弟レッツ&ゴー	日本アプリケーションアスキー	P C 9821 S F C
改	シュラシュブール	ハドソン	SFC
	サクセスストーリー	マルトロン	SS
	サクセス・ストーリー	アルトロン テクモ	P S P S
	TURF HERO フィッシュアイズ	ハックインビデオ	PS
	MONSTER FARM	テクモ	PS
	APACHE	ガスト	PS
	メール・プラーナ 卒業 R	ガスト NECアベニュー	PS PCFX
	天外魔境 III NAMIDA	ハドソン	PC-FX
未定	RPGツクール	アスキー	PS
未定	A R E N A	ソフトバンク	P S P S
未定 未定	Wizards Harmony ウィニングポストEX	アートシステムワークス 光栄	PS
未定	カジノスペシャル	ココナツジャパン・エンターテイメント	PS
未定	カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン	PS
未定 未定	シェラザード伝説ザ・プレリュード Super301S.O.	カルチャーブレイン 日本物産	P S P S
未定	第 4 次スーパーロボット大戦	「バンプレスト	PS
未定	Dear Friends	ビジュアルアートオフィス	PS
未定	テンション	VAP 東映レデナ	P S P S
未定 未定	PAL ブリンセスメーカー 3	東映ビデオ S C E / ガイナックス	PS
未定	ブルーフォレスト物語	ライトスタッフ	PS
未定	メルティランサー	B L A Z E	PS
未定 未定	レガシー・オブ・ケイン WOLKNKRTZER	B M G ビクター アスミック	P S P S
未定	Head RockCAB	アスミック	PS
未定	Bounty Arms	データウェスト	PS
未定	ピクトリーショット Pefeer 5	V A P	PS
未定 未定	Defcon 5 聖夜物語	マルキソフト ハドソン	3 D O P C エンジン
未定	モンスターメーカー〜神々の方舟〜	N E C アベニュー	PCエンジン
未定	インターセプト	ココナッツジャパン・エンターテイメント	V B
未定 未定	スーパーチャイニーズランド 4 ジャングルゲーム	カルチャーブレイン WINNY WOLF	V B Windows
未定 未定	POWER CLIMB	サイエスエス	Windows
未定	レイヴンロフト~悪の化身~	ビング総研	DOS/V
未定	ミナミの帝王	ジェネラルサポート	P C 9801
未定 未定	シャドウラン ネオジオCDオリジナルRPG	コンパイル 4 D K	M — C D NEOGEO•CD
未定	マイホーム・ドリーム	ビクターエンタテイメント	M A C
未定	ARENA	ソフトバンク	SS
未定	Wizard's Harmony	アークシステムワークス ハドソン	S S S S
未定 未定	空想科学世界ガリバーボーイ ザ・ホード	BMGビクター	SS
未定	Super301S.Q.	日本物産	SS
	天外魔境外伝第四の黙示録	ハドソン	SS
未定 未定	ファンタジー・アース	セガ・エンタープライゼス	SS

圖通信販売ご利用のお客様は 🔯 0569-26-0655 プアミーズマジカルボックスへ口してネ/ 季 0569-26-0285

☆☆☆ソフト・ハードがとっても激安ダヨ!!☆☆☆

10/4/2 14.00 ーパーファミコン 定価24.272円を 13,800_F

3DO REALUI (特製体験版CD付) 定価44,800円を 26,800角 3DO TRY 定価54,800円を

餓狼伝説2 プレゼンド(中古) GEO 定価48.800円を 19,800 P 21,800 P

プラス1セール!実施中!! 学校の怪談 ダークシート レースドライビン 定価34.800円を上記商品からどれでも「本付きで

ズバリ//31,800円 超特価31,800円

実況/ワーパサッカー2~ファイティングイルフン 9.900円を 6.480m PFX アニメフリークFX VOI.1 6.800円を 5.440m 11月3日よりスペジャルキャンペーン開始! | 8.00円を 7.350 n | 10.00円を 8.850 n | 10.00円を 8 総合格解技RINGS アストラルパウト3 天地創造 CD 天地無用/無辜鬼

表にのっていないソフト・ハードはお問い合せ下さい。 在庫常時20,000本

お電話にてご注文下さい 通常:即日発送 新作:発売日前日発送

ヤマト運輸がご自宅へ配達 滿常:翌日到着 発売日到着(一部地域を除きます) ご自宅に商品が 置いたらその場で お支払、だから安心

☆ ☆ ☆ ☆ 話題の新作ソフトが予約すれば25%~35%OFF ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ (一部商品を除く)



557/12/10 SFC ロックマンX3 55/12/10 SFC アッシェリーク プレミアム日〇X 55/12/10 SFC アッシェリーク プレミアム日〇X 55/12/10 SFC スーパー版大館電像 DX 55/12/16 SFC アーパー版大館電像 DX 55/12/16 SFC アーパーは大ききききゅ 一切・タットはった銀中 55/12/16 SFC アーマパーク 11 55/11/10 FTX オニ・ディーハニードX 55/11/17 FTX オニ・ディーハニードX 55/11/17 FTX オニ・ディーハニードX 55/11/17 SFX オートル・デルドレン・オブ・ジ・アトム~ 55/11/12/1 SFX XーMEN・デルドレン・オブ・ジ・アトム~ 55/11/12/1 SFX XーMEN・デルドレン・オブ・ジ・アトム~ 55/11/12/1 SFX XーMEN・デルドレン・オブ・ジ・アトム~ 55/11/12/1 SFX XーMEN・デルドレン・オブ・ジ・アトム~ 55/11/12/1 SFX SFX XーMEN・デルドレン・オブ・ジ・アトム~ 55/11/12/1 SFX SFX XーMEN・デルドレン・オブ・ジ・アトム~ 55/11/12/1 SFX SFX	3,800 3,800 3,800 3,500 3,980 1,800	7,560n 6,860n 6,860n 2 6,980n 8,260n
55/11/20 SFC アンジェリーク プレミアム日〇X 55/12/18 SFC スーパー物水邮電鉄 DX 55/12/15 SFC がAがユエミルをおき車 ~ 物がクサーはかま車~ 55/12/15 SFC がAがユエミルをおき車 ~ 物がクサーはかま車~ 55/12/15 SFC テーマル・イブ・ファンタジア 11 S5/11/10 PFX キューティーハニーFX 55/11/17 PFX ブルー・シカゴ・ブルース 55/11/12 SS XーMEN・デルドレン・オブ・ジ・アトム~ 55/11/12 SS XーMEN・デルドレン・オブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ・ブ	3,800 3,500 3,980 1,800	6,860 _n 6,980 _n 8,260 _n
55/12/08 SFC スーパー地大船電像 口X 55/12/16 SFC 水は江エぞらきき部 〜 樹が分サーはか走銀か 55/12/16 SFC ティルス・オブ・ファンタジア 11 55/11/10 FFC オーティーハニードX 55/11/10 FFC オーターハーデルドレン・オブ・ジ・アトム〜 55/11/12 SF XーMEN・デルドレン・オブ・ジ・アトム〜 55/11/12 SF XーMEN・デルドレン・オブ・ジャルトムースースースースースースースースースースースースースースースースースースース	9,500 9,980 1,800	6,980 _m 8,260 _m
85/12/15 SFC がはははまりきらきら書中 ~ 側がケケーはった重印~ 85/12/15 SFC デーベルズ・オブ・ファンタジア 11 85/12/15 SFC デーベーク 11 95/11/10 PFX キューディーハニードX 85/11/17 PFX ブルー・シカゴ・ブルース 95/11/27 SS XーMEN~チルドレン・オブ・ジ・アトム~	.980 .000	6,980 _m 8,260 _m
95/R2/16 [SFC] デイルズ・オブ・ファンタジア 95/12/16 [SFC] デーマパーク 95/11/10 [PFX] キューティーハニーFX 95/11/17 [PFX] ブルー・シカゴ・ブルース 95/11/12 [SS] [X-MEN-デルドレン・オブ・ジ・アトム〜	.800	8,260
95/12/15 SFC テーマパーク 11 95/11/10 PFX キューティーハニーFX 86/11/17 PFX ブルー・シカゴ・ブルース 86/11/17 PFX ブルー・シカゴ・ブルース 95/11/22 SS X-MEN~チルドレン・オブ・ジ・アトム~ E		
85/11/10 PFX キューティーハニーFX 85/11/17 PFX ブルー・シカゴ・ブルース 86/11/22 SS X-MEN~チルドレン・オブ・ジ・アトム~ 5		
95/11/17 PFX ブルー・シカゴ・ブルース 85/11/22 SS X-MEN~チルドレン・オブ・ジ・アトム~ 5	.800	8,260
95/11/22 SS X-MEN~チルドレン・オブ・ジ・アトム~ E	3.800	6,600m
	3,800	6,600 _P
95/11/24 55 バーチャコップ バーチャガンセット	5,800	4,640,
	7.800	6,240 _H
95/11/下旬 SS ギャラクシーファイト 5	5.800	4,640,
	3.800	4,760n
	7.800	5,460
95/11/22 300 卒業 2 ネオジェネレーションスペシャル 7		6,240 _F

- 買取金額による交換販売も行っております。
- ・品切れの際は御容赦下さい。(仮予約できます。)
- 商品不良以外の返品・交換は出来ません。
- 予約のキャンセルは手数料がかかります。

どこよりも高く買取します!! \$ \$ \$ \$ \$

その1.高額買取No.1の実績にて誰でも納得!!

その2.商品到着後、3日以内に現金を送ります。(現金書留料として660円差引きます)

その3. 買取金額はお電話にて常時お知らせしております。

(買取申込方法)

マジカルボックスへ電話し て買取金額と受付番号 を聞きます。

白紙の紙に氏名(振仮名)・ TEL・〒・住所受付番号を記入 して商品と同封して送ります。

あとは現金が届くのを待つだけで す。お客様発送後1週間程度で 現金が届きます。

- *注意事項
- ・18才未満の方の買取は、白紙用紙に保護者の方が署名・捺印をして下さい。
- ・箱・説明書・附属品が無い物、商品の傷みが酷い物等は値段が下がります。
- ・CDソフトは箱・説明書が無い場合は買取できません

マジカルニュース(月)回発行)年会費1,000円(お申込は・・・氏名・TEL・生年月日・デ・住所を白級に記入の上、現金書催にてお申込下さい。) 新作・新品・中古・賈取等、最新版の通販情報を送ります。

ファミーズ通販部

マジカルボックス

〒475 愛知県半田市前崎西町59

買いたい人 20569-26-0655

受付時間/朝10時~夜8時〈年中無休〉 (商品即日発送受付は夕方5時半まで) FAX注文も受付ております。

FAX0569-(21)-9630

売りたい人 20569-26-0285

驚異の裏技ソフト

一今お手持ちのソフトを大改造一 無敵技やボスキャラ 使用技その他パワー アップ改造等多数の

新作ゲームの裏技を 完全網羅//

PSアクションリプレイVOL1 定価5,800円

4,980_P

PSアクションリプレイVOL2 定価5,800円

5,280_P

SSプロアクションリプレイ 定価9.800円

7,980ฅ

PS初/コントローラー延長コード 最長210cmの延長で離れた場所 でもラクラク操作可能!

X-TENDER(Xテンダー) 定価1.800円

980_m

全国チェーン、地域ルゥ1の実力店 みんな集まれ、 Vゲームワンダーランド

いつでも 高価買取中/

加盟店裏集中

ファミーズ半田店(0569)25-0333 ファミーズ大府店(0562)46-8985 ファミーズ太田川店(0562)31-0101 ファミーズ常滑店(0569)34-8444 ファミーズ富木島店 (052)601-7551 ファミーズ柴田店(052)614-5779 ファミーズ当知店(052)389-1551 ファミーズ名港店(052)659-1433

ミライヤが ご提案します/

これからの 成長ビジネス

TVゲームショップ ファミーズ

40坪以上の売場展開にて次世代機を核とした ハイパーメディアショップ/ 4U坪以上の元物放用にこかに10mを10~ ハイパーメディアショップ/ 新作ソフトの返品・買取システムあります。 ●加盟金 100万円 ●保証金 100万円 ●ロイヤリティー 10万円(月額) ●開業資金 1,500万円~





2 Utron BOOK BOOKMATE (Jupy X1h) Vゲームとの複合でも開業可・

TVゲームショップとの相性が良く、低リスク、高収益の 新しい中古本のビジネスです。

- ●加盟金 100万円 ●保証金 無料 ●ロイヤリティー 毎月/総売上の2%
- ●開業資金 450万円~(10坪~)



2万冊の品揃え! キレイな中古本、売ってます。 リサイクルBOOK





お問い合わせ・資料の請求は 下記株ミライヤまでお気軽に…

全国の小売店・量販店のみなさまにご案内します!

情報その 1/新作・中古ソフト 全国どこでも 1本より卸します。即日発送/ 情報その2/TVゲームショップ関連、チラシ、備品、什器 すべてそろっております/ **情報その3/新規オープン、改装オープン等お考えのお客様は迷わず** ミライヤまでご相談下さい。 ファミーズ加盟店募集中/ TVゲーム関連商品、総合卸・ファミーズチェーン本部



株式会社ミライヤ

〒475 愛知県半田市前崎西町59第2圭大ビルIF・3F 営業部直通 🗢 0569-24-4479(代) MO569-21-9630







ひ声が比が電子手帳

登録した声だけで入力できる電子手帳登場!

登録

ラムに登録・記憶

↑

声をデジタル変換

↑

マイク

↑

声入力

呼び出す

機能豊富

- ●メモ機能
- ●電話帳機能
- ●スケジュール機能
- ●暗証番号機能

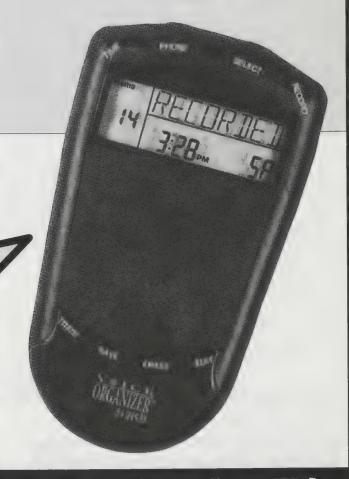
その名は ボイス・オーガナイザー ¥29,800

映画・フィラデルフィアにも登場 声だけで入力できる電子手帳

いちいち手で入力したりペンで書いたりの手間をかけなくてもしゃべるだけで、メモ・電話帳・スケジュール表などをこなしてしまうってのが、この「ボイス・オーガナイザー」。

最近のアメリカ映画ではよく見かけるようになったんだね。

ただのレコーダーとはちがうぞ。用件を声でメモ、電話番号を声で呼び出す、用件を忘れないように指定時間に知らせてくれる、さらに秘密保持のためにメモを暗証番号でロックしてくれたりと、有能なセクレタリーってとこかな。ふつうの電子手帳を持つよりこれを持ってた方が「うらやましーい!」のは間違いない。



03-3837-8689 システムコンバック

〒110 東京都台東区台東4-22-10 中屋ビル3F

FAX: 03-3837-8218

*「ものマガジン」・「FINE BOYS」に もハイテク商品として掲載されました。 ■ご注文・ご予約は ―受付時間/朝10:00~夕方7:00-[06]-543-7700FAXでの注文も受け付けています。

FAX06-543-8778 〒550 大阪市西区南堀1-23-6

■発送後のキャンセルは往復送料が必要です。■万一品切れの場合はご了承下さい。 ■商品代金は商品と引替えです。送料900円(一部地域除く)■未成年の方は、保護者の 方の電話確認が必要です。■日曜·祝日はお休みです。■24時間注文OK:受付時間 終了後は、留守番電話にて受付ます。■新作予約のキャンセルは発売日の5日前まで にお願いします。■留守番電話での保護者確認・キャンセルは受付出来ません。 ■販売価格は変更する場合がありますのでお電話でご確認ください。

特報)特典いっぱい! 会員 募集F チャドランクラブ会員募集中!! お送りします。

チャドランニュース 情報いっぱいのチャドランニュースを

チャドラン ニュースF

★お申込みは、〒番号、住所、氏名、生年月日、TELをご記入の上、200円分の切手同封し、封薦でお申込みください。 (封筒にははりつけないでね/)会員募集係又は、チャドランニュース係まで(チャドランニュースは200円分の切手不要です)

		新作	予約受付中!			チャ	[、] ラン人気ソフトギャ	ラリー
桑 赤 日 機種	6 女日夕 乙折压收			発売 日 核	機種 商品名 予約価格			
** ** ** ***		発売日機利 11月24日 SS			機種 商品名 予約価格 SF スーパー将棋3~棋太平4868			商品名 新品価料 (バーチャファイター ,ミ,クス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
						RPGツクール ************************************		
					SF 実况おしゃへり、バロディウス *****¥658	- 悪魔城ドラキュラXX ······¥5980	×タルマ クスリターンス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ブルーンード・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
					SF 大爆笑人生劇場サラリーマン編 *****¥658		モンスターメーカーキノズ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
					SF 天外魔境ZERO ·····TE		幽遊白書 2	
						SD F- (グランプ),		
						オセロワールド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
						弟切草		
						やまいたちの夜	■ ゲームボーイ ■	ザ・キングオブファイターズ 95(11 0再) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
						学校であった怖い話 ·····・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	オセロ	バルスター・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
						クロック タワー・・・・・・・・・・・×7980		
						クロノトリガー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
						すーばーぐっすんおよよ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
						甲子園 4		
0 H 27 E 99	精婚形役(吸走版) ************************************	II B 下句 CE	生活を子生をカリハーホー1 ***********************************	12月上旬 3	SS The Tower	神聖紀オデッセ・Jア 2	- 17 - 17 - 17 - 17 - 17 - 17 - 17 - 17	キャプグシープタイト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
						シムシティ2000・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
						真聖丸ラ・ワース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
						Jリーグサッカープライムゴール 3 ···································		
						実況パワフルプロ野球'94		
						実况ワールドサッカー 2 ***********************************		
0月27日 SS	プリンセスメーカー 2	月予定 SS	リターン・トゥ・ゾ <i>ーク・・・・・</i> ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2月中旬 5	SF 聖獣魔伝ビースト&プレイド・・・・・*7580	実戦競艇	マリオのピクロス ·····・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	スーパーファミコン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
					SF 本家サンキョーフィーバー実機 ·····¥7580		第2次スーパーロボット大戦 G	
						スーパー人生ゲーム 2 ***********************************		ゲームボーイ ブロス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
						スーパーストリートファイター 2 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
						ストリートファイター ターボ ······・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
					SS GOTHA II 天空の騎士・・・・・・・・・・未定		卒業写真・美姫・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
						タクティクスオウカ・・・・・・・・・・×7980		
						大戦略エキスパート・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
						ダンクエスト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
月10日 SS	峠キングザスピリッツ・·····¥5220	2月1日 SF	ボールブレットガンBB,GUħ ・・・・・¥7980	12月予定	SF GO!GO!アタックマン3 ************************************	ドラゴンクエスト5 ·····¥6580	■ サターン ■	
月10日 SS	バイ・チェン CGボートレート・・・・・¥1280 :	2月 I 日 SF	ロックマンX3¥6580	12月予定	SF 3×3 EYES獣魔拳選	トラゴンクエスト I・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ウイニングボストEX¥6 20	
·月IO日 SS	ばくばくアニマル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2月 I 日 SS	NBA 、AM ーナメント・エディンョン・・・・・・・¥5220	12月予定	SF 戦国の覇者 天下布武の道····¥8680	DBZ超悟空伝 突激 ***********************************	ウイングアームズ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
I月I0日 SS	結城 晶 CGポートレート **********************************	2月1日 SS	ハットトリックヒーローS・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	12月予定 5	SF '96全国高校サッカー選手権 **** 4658/	ハーメルンのバイオリン弾き・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	キングオフボグシング ***********************************	
						バトルロホ / 外伝 **********************************		
						ファイナルファンタジー 5		
						ファイナルファンタジー 6 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
						スーパーファミリーテニス		
1月 7日 SF	全国高校サッカー 2 ***********************************	2月8日 SF	すーぱーぶよぶよ(通)	12月予定 5	SS 下地無用!魅御理 ················未定	フロントミッション¥4980	テレビアニメ スラムダンク·····¥6 20	
I月 7日 SF	レンダ リングレンジャーダブルアール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2月8日 SF	チッキードナルドマジカルアドベンチャー3・46580	12月予定 5	SS 爆笑オール吉本クイズ王DX ·····未定	ブランディッシュ・・・・・・¥2980	卒業 2	
1月.7日 SF	ロゴスパニック	2月8日 SF	スーパー株太郎電鉄DX ************************************	12月予定 5	SS 必赖パチンココレクション ************************************	すーはーぶよぶよ	天地無用!ぼくらくCD-ROM	
月:7日 SS		2月8日 SS				MOTHER II	71\7USA	
				12日本中 7	SS マジカルトロップ ************************************	マジカルドロップ		
1月17日 SS			ファーザークリスマルス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・					
I月17日 SS I月17日 SS	野茂英雄ワールパベースボール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2月9日 SF	ドラゴンクエストVITEL	1月1日 5	SF 蓬葉学園の冒険 ·······¥8680	マリオカート	ときめき麻雀パラダイス	
I月17日 SS I月17日 SS I月20日 №C	野茂英雄7-ルパベースボール ************************************	2月9日 SF 2月.5日 SF	ドラゴンクエストVI ・・・・・・・TEL がんばれコエモンキラキラドウチュウ ・・・・・・・¥6580	1月1日 S 1月3日 S	SF 蓬業学園の冒険		ときめき麻雀パラダイス	_
月17日 SS 月17日 SS 月20日 NC 月22日 SF	野茂英雄7-ルパペースポール ************************************	2月9日 SF 2月.5日 SF 2月15日 SF	ドラゴンクエストVI	1月1日 S 1月3日 S 1月19日 S	SF	マリオカート	ときめき麻雀ょくラダイス····································	Anna Anna Anna
1月17日 SS 1月17日 SS 1月20日 NC 月22日 SF 月22日 SS	野茂美建?-ルパペースポール ************************************	2月9日 SF 2月.5日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF	ドラゴンクエストVI	1月1日 S 1月3日 S 1月19日 S 1月27日 S	SF 蓬業学園の冒険 ************************************	マリオカート・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ときめき無値パラダイス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
1月17日 SS 1月17日 SS 1月20日 MC 月22日 SF 月22日 SS 月22日 SS	野茂英ピアールペペースポール ************************************	2月9日 SF 2月.5日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF	ドラゴンクエストVI	1月1日 S 1月3日 S 1月19日 S 1月27日 S 1月7定 S	SF 蓬業学園の冒険・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	マリオカート・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ときめき麻雀/ワダイス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	商品名 買取価
月17日 SS 月17日 SS 月20日 MC 月22日 SF 月22日 SS 月22日 SS 月22日 SS	野茂美彦) - ルバペースポール ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2月9日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF	ドラゴンクエストリ ・・・・・ TEL がんばれエモンキラキテドアチュウ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1月1日 S 1月3日 S 1月27日 S 1月7日 S 1月予定 S	SF 蓬業学園の冒険・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	マリオカート	ときめき麻雀バラダイス 46 20 中古高額買取中!	商品名 買取価 夜光虫 **420 幽遊白書 F NAL **380
月17日 SS 月17日 SS 月20日 MC 月22日 SF 月22日 SS 月22日 SS 月22日 SS 月22日 3D 月22日 3D	野茂東省アルドペースポール **** *******************************	2月9日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SS	ドラゴンクエストVI ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	月 日 日 日 日 日 日 日 日 日	F 道楽学園の冒険・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	マリオカート 等5980 商品名 買取価格 RPGソクール 43000 イーバトーフオ機師 42000 グオードリー 44200 グオードリー 44200	ときの長期をバラダイス 45 20 中古高額買取中!	商品名 買取価 夜光虫
月17日 SS 月17日 SS 月20日 MC 月22日 SF 月22日 SS 月22日 SS 月22日 SS 月22日 3D 月22日 3D 月22日 3D	野茂東彦 アールドペースポール ・・・ 45220 1 文外魔境 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2月9日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SS 2月15日 SS	ドラエ・クエストリ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	月月 月月 月月 月月 月月 月月 月月 月	SF 直要学園の冒険・	マリオカート ※5580 商品名	ときめき身後ハラダイス 46 20 中古高額買取中!	商品名 買取価 夜光虫 420 歯退日書 F NAL 438 ョンーアイランド 438 ゥーヴィング カンパニ 440
月17日 SS 月17日 SS 月20日 №C 月22日 SF 月22日 SS 月22日 SS 月22日 SS 月22日 3D 月22日 3D 月22日 3D 月24日 GB	野茂東管フトがやヘスポール・・・・ ¥5220 天外魔境 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2月9日 SF 2月5日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS	ドラゴンクエストVI で	月月 月月 月月 月月 月月 月月 月月 月	F 道楽学園の冒険・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	マリオカート 等5980 商品名	ときの長期室 バラダイス 46 20 中古高額買取中! 商品名 すクテキクス オクが 等5500 ゲービーショナー 2 38500 ゲービースタリオンド 4500 ディスタジント 10 20 トンプネタジント 4500 トルネコの大理機 4500	商品名 買取価 夜光虫 42(歯道日書 F NAL 438 ヨッレーアイランド 438 リッレーアイランド 440(バレマスター 442(
月17日 SS 月17日 SS 月20日 MC 月22日 SF 月22日 SS 月22日 SS 月22日 SS 月22日 SD 月22日 3D 月22日 3D 月22日 3D 月24日 GB	野茂東ダールドペースポール ― \$5220 i 天外魔境 ― 未定 i エーバーブファクバス 3	2月9日 SF 2月5日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS	ドラエンクエストリ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	月月 月月 月月 月月 月月 月月 月月 月	SF 直要学園の冒険・	可 3 名	ときめき麻雀 バラダイス 46 20 中古高額買取中! 商 島 名 買取番格 タクティクス オクガー 45500 ゲービージョッキー 2 43800 ゲービースタリオン 11 45000 ドリエモン 4500 トレネコの大冒険 4500 トレネコの大冒険 4500 スーパードッグファイト 4000 和生命人があたいが解析 4500	意品名 買取価
1月17日 SS 1月17日 SS 1月20日 MC 月22日 SS 月22日 SS 月22日 30 月22日 30 月24日 GB 月24日 GB 月24日 GB 月24日 GG	野茂東彦 - 小杉ペースポール - ・ ・	2月9日 SF 2月.5日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS	ドラゴ・クエストリ ・	月月 月月 月月 月月 月月 月月 月月 月	SF 直要学園の冒険・	マリオカート 等5980 商品名	ときめき麻雀ハラダイス 6-20 中古高額買取中! 商品名 買取価格 タクテイクス オクガ 5500 ゲービージョンキー 2 38000 ゲービースタリオンド 4500 ドーダースタリオンド 4500 ドーダースタリスンド 4500 ドーダースタンスント 4500 ドルネコの大冒険 43500 オューバードックファイト 4000 オ生名人がもじろ持模 5500	商品名 買取価を扱われています。 第日 名 買取価を担当を 1 年 4 4 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
月17日 SS 月17日 SS 月17日 SS 月20日 MC 月22日 SS 月22日 SS 月22日 SS 月22日 3D 月22日 3D 月22日 3D 月24日 GB 月24日 GB 月24日 GG	野茂東管 アールドペースポール *** *** *** *** *** *** *** *** *** *	2月9日 SF 2月.5日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS	ドラゴンクエストリー	月月 月月 月月 月月 月月 月月 月月 月	SF 直要学園の冒険・	マリオカート ※5980 商品名 買取価格 品名 買取価格 品名 買取価格 スーパーファミコン ■ スーパーファミコン ■ ※3000 イーハトーブォ物語 ※44200 グイザードド (ドリー ※44200 A列車で行こう3 SV ※44000 A列車で行こう3 SV ※44000 MSA裏沿 (スケット ※38000 伝説のオウガ・トル・ ※42000 条の選 ※4200 ※431 民間・ ※4200 MATS RE ME *4200 MATS R	ときめき麻雀バラダイス 46 20 中古高額買取中! 商 品 名 買取価格 90ライクス オクガー 95500 ダービージョナー 2 38200 ダービーンコナー 38200 デザエモン 45200 トレブマネジメント 95500 アザエモン 45000 トレブマネジメント 95500 アザエモン 45000 アザエース 45000 アオース 45000 アオース 45000 アオース 45000 アオース 45000 アオース 45000 アオース 45000	意品名 買取価
	野茂東ラールドペースポール ** \$220 l 天外間境 ** 未定 ! スペープーブックパス 3 ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** *	2月9日 SF 2月5日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SS 2月15日 SS	ドラエ・クエストリ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	月月 月月 月月 月月 月月 月月 月月 月	SF 直要学園の冒険・	マリオカート 等5980 商品名	ときのき興奮ペラダイス 6.20 中古高額買取中! 商品名 買取価格 ククテイクス オクガ・ 5500 ゲービージョナー 2 33000 ゲービースタリオンド 4500 トップマネシメント 5500 トップマネシメント 4500 トップマネシメント 4500 ア・ビー・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア	意品名 買取価
	野茂東彦 アードドペースポール ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	2月9日 SF 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月16日 SS 2月16日 SS 2月21日 SS 211日 SS 2月21日 SS 211日 SS 211日 SS 211日 SS 2111日 SS 2111日 SS 2111日 SS	ドラゴックエストリ ・	月月 月月 月月 月月 月月 月月 月月 月	SF 直要学園の冒険・	可 日本	ときめき身後/15ダイス 66 20 中古高額買取中! ***********************************	意品名 買取価
	野茂東ラールドペースポール ** \$220 l 天外間境 ** 未定 ! スペープーブックパス 3 ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** *	2月9日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月15日 SS 2月16日 SS 2月16日 SS 2月16日 SS 2月16日 SS 2月16日 SS 2月16日 SS 2月26日 SS 2月26日 SS 2月27日 SS 2月27日 SS	ドラエンクエストリ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	月月 月月 月月 月月 月月 月月 月月 月	SF 直要学園の冒険・	可 月 名 名	ときめき麻雀バラダイス 66 20 中古高額買取中!	商品名 買取価を扱われています。 第日 名 買取価を担当を 1 年 4 4 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
	野茂東ピールドペースポール ― 55220 天外魔境 ― ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** *	2月9日 SF 2月15日 SF 2月16日 SF 2月16日 SF 2月16日 SF 2月21日 GF 2月22日 GF 2月22日 SF	ドラエ・クエストリ ・	月月 月月 月月 月月 月月 月月 月月 月	SF 直要学園の冒険・	マリオカート 等5980 商品名	を含めら興催へデダイス 6.20 中古高額買取中!	商品名 買取価を扱われています。 第日 名 買取価を担当を 1 年 4 4 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
11月17日 SS 11月17日 SS 11月17日 SS 11月20日 SF 月22日 SF 月22日 SS 月22日 3D 月22日 3D 月22日 3D 月24日 GB 11月24日 SF 11月2	野茂東ダールドペースポール ― \$5220 天外魔境 ― ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** *	2月9日 SF 2月15日 SF 2月16日 SF 2月21日 SF 2月22日 GF 2月22日 SF 2月15日 SF 2月15	ドラエンクエストリー ********** *************************	月月 月月 月月 月月 月月 月月 月月 月	SF 直要学園の冒険・	マリオカート 等5980 商品名	ときのき興催ペラダイス 66 20 中古高額買取中! 商品名 7取機格 ククテイクス オクガ 5500	夜光虫 4420 #388 #388 #388 #388 #388 #388 #388 #38
	野茂東彦 - 小杉ペースポール - ・ ・ ・ ・	2月9日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SF 2月15日 SS 2月15日 SS 2月16日 SS 2月16日 SS 2月16日 SS 2月16日 SS 2月17日 S	ドラエ・クエストリ ・	月月 月月 月月 月月 月月 月月 月月 月	SF 直要学園の冒険・	マリオカート 等5980 商品 名 買取価格 RPG'ソクール	を含めら興催へデダイス 6.20 中古高額買取中!	商品名 買取価を扱われています。 第日 名 買取価を担当を 1 年 4 4 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

※予約・販売価格は変更する場合があります。お電話にてご確談下さい。

中古買取申込み案内(注意事項)

- 1.申込書は記入事項をお書きいただき必ずソフトと一緒にお送り下さい。(申込書がない場合受付出来ません) 2.未成年者の方は保護者の方に承諾の署名と捺印を押してもらって下さい。(承諾の署名と捺印がない場合受付
- 出来ません) 3. お送りいただく前に買取価格の確認をして下さい。(価格は毎日変動します。) 4. らくがき、破損、故障など商品価値のないものは送らないで下さい。(万一送られても買取出来ません)

買取特典付

-IJ

買取UP券

SF·SS·PSソフト

]本に付き 3本以上で¥100up

1本に付き 10本以上で¥150up

1本に付き 20本以上で**¥200up**

- *申込み用紙の無い場 合は受付出来ません。
- *商品価格の無い物は 買取りません。
- *ソフトの機種はSF・ SS・PSに限る。
- ト *同ソフト多数は不可。
- *箱・説・付属品などす リ べて揃っている物の み有効。

- 5. 同ソフト2本以上又、箱・説・付属品などが揃っていない商品は大幅に値段が下がります。(一部商品買取出来ないものもありますのでなるべく送らないで下さい)(ハードの付属品なしは買取出来ません。 8. 送金手数料は合計金額より差引きとなります。(電信郵便為替820・800・1550) 7. 発送・返送手数料はお客横負担となります。(電信郵便為替820・800・1550) 8. 以上が満たされず買取が出来ない場合は着払いでの返送となりますので、ご注意下さい。(お送りの際は中古
- 質取係と記入して下さい。)

1	平成	i	年	月	B			モ リ	K D.	•				F9/8
;		rr	フリガナ							生年	月日		年	岭
1	買	氏						必ず	奈印して下さい	大・昭・平				
1	取由	名							争	年	月	8		才
Ł	-4		電話番号	7			-	_						
1	心書	(‡	₹		読みが	な								
J	_	所												
_	保護	HAL												
h	密	商品名												
	者承	名				_								
リ	諾書	溶	品売却	1()ケを	保	未成年者の方は保護者	フリガナ						
*	書				/ / -	保護者名	の方に記入してもらって下							(m)
1		净	は諾します	0		名	さい。							(11)
	НΑ	/	-K-PA	パーツ・5	SF…スーパ	ーフ	ァミコン・GB…	ナームボーイ	·VB···バーチ	ャルボーイ・F	XP0	:EX	SC.	··PC
1	ス	パー	-CD-ROM マークの高値	-32X	スーバー32년	X·:	85…サターン・(い。● 価格は送料	3G…ゲーム ・当番総別で	キア・NG…ネ す。※上記商品	オシオ・NG… はほんの一個	・ネオショアす。こ	オロロ・	3口…	300
1			ますので、おり					*7	アミコン・スーノ	ベーファミコン	は、任天	堂の豊	緑商標	にす。

SS **¥2,480**

TURBO JOYPAD ターボジョイパッド

違いはボディ裏面のスイッチだ

一見そっくりなボディだから、裏面の連射・スロー 切替ボタンを密かに切替て対戦で楽勝できるカモ。

SATELLITE || 55 ¥2,800

サターンにも多機能ジョイハッド 連射、スロー機能付。光るPOWERボタン で消し忘れ防止にもなる。付属のスティッ クで簡易ジョイスティックとしても使える。

SATURN INFRA-RED JOYPAD

ワイアレスジョイパッド SS **¥4,500**

サターンにもワイアレス ケーブルを気にせずにゲームに専 念できる。連射機能付6 Bパッド 2本付。2人同時プレイ可。

SS X-TENDER サターンエクステンダー

¥800 サターン用2.1m延長ケーブル SS



SS ACTION REPLA

ーンプロアクションリプレイ 新作ゲームにも対応できるスクレもの! 国内外の人気ゲームの改造コードが27本内蔵。 別売のコード集により新作ゲームのコード入力 も可能。ユニバーサルアダプター機能、バック層



SS

¥9,800→

サターンCDフラス ¥4.800

海外版サターンのゲームを 体験してみよう

アップRAM機能。日本語マニュアル付。

サターンのカセットスロットに挿すだ けで、即、ゲームプレイできます。



スーパーファミコン改造カセットアダプター Super

-TERMINATOR2 サスケ

スーパーエックスターミネーター日本語版

使いやすさ、ゲーム改造力、SEC ¥9,800 満足度ならピカイチ保証付

超難易度のゲームも改造によりクリア可能に。死なない、コン ティニュー無限、MAXレベル、経験値最大、お金満タン、etc…の コードが作成できる。改造コード約800内蔵。別売データ集も発売中。

XーTゲーム 改造データ サンプル集DX Vol.1 SFC ¥3,000

不朽の名作から最新モノまでこれ1冊でOK! サンプル集1から5までのデータ2,212本掲載

SEC ¥3,800

-Tユーザーは この一冊を待っていた!

マニュアル メートでケーム改造プレーを楽しむための 解説本。改造に必要なマニア向け技術理論 を各レベルごとの実践編の2部構成。実践 編は初級者にも解りやすいマンガによるストーリー展開で、ストーリーを 楽しみながら使用方法も完全マスターできる。超オススメの一品ですゾー。 ペンニスを付わ … とれる2000 ※ X - T 本体付セット¥12,000



0

PSX

0 (49)

ステのこの型に限るね SFCで使い慣れた十字キー付きがうれしい。斜 め入力もラクラクできる。スロー、連射機能付。

¥2,480

2段階スロー・連射切替機能 フレステにも 多機能ジョイハッド 付。付属のスティックで簡易 ジョイスティックにもなる。

PS

:ントにフレステ川?! 見サターン用かと見間違えそう なコントローラ。裏面にスロー 連射切替の秘密のスイッチ有り。

PLAYSTATION INFRA-RED JOYPAD

> プレステワイアレスジョイパッド フレステだって ¥4,500 ワイアレス

ケーブルを気にせずにゲームに専念で きる。連射機能付6Bパッド2本付。 2人同時プレイ可。

PS X-TENDER ¥800 ピーエスエクステンダー

フレステ用2.1m 延長ケーブル

ACTION REPLAY アクションリプレイ Vol.1 ついに出た!¥5,800→¥4,900 プレイステーション用

超人気ソフトの改造データが15種類も 入っている。これでPS用人気ソフトも -味違った遊び方が楽しめる。

TERMINATOR PS版《》 エックスターミネータープレイステ

限定1,000本

新発売キャンペーン特価 ¥4,900→ ¥2,980

3DO

最強のフレステにしてみせます 6タイトル、15種類の裏技データ内蔵。 ザラッド」「エースコンバット」「ZERO DIVID」「キ ングスフィールド」「フィロソマ」「アクアノートの休日」 ※改造データのサーチ機能はありません。



b

300で使えるマルチタッフ ¥3,800

The 3DO

Company O

これ1台で最高4つのSFC用コントローラーと2つの3DO用が同時に使用できます。 対応できるコントローラーも増えてあの「スーパーストII」もラクラクプレイ!



商標です。 6B連射パッド 3 D O

¥2,800 機能充実、6B連射ハッド

直射、スロー機能付き。ケーブル1.2m。スティック 付属で、簡易ジョイスティックとしても使用できる。

カタログ無料進呈中!TELでご請求ください



|3DOワイアレスパット

¥4,500 3DO) 6Bパッド2本付きで、2人同時プ

レイ可。ケーブルを気にする事 なくプレイできる。

お申し込みは現金書留、代引、銀行振込で… TVゲーム機器輸入販売元

TAVIET

〒810 福岡市中央区大名2-9-29 第2プリンスビル713 .092-725-2209 FAX092-725-2199

(銀行振込先) 住友銀行 天神町支店 普通 1102025 ゲームテック (郵便振替) 口座番号 01710-5-85108 ゲームテック

ゲームテック ※広告に記載されている社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。※商品の仕様、及び外観等は改良のため予告なく変更することがあります。 ※製品によっては一部のソフト、ハードに対応できないものもあります。※送料はご注文1口につき¥500です。※表示価格は消費税込みの価格です。

★人気ソフトが激安!!《オール新品》

ーワンソフトギャラリ

〈スー	/\°—	フ	ァミ		ン〉
-----	------	---	----	--	----

- 〈SF〉新日本プロレスリング'95闘強導夢バトル⑦
- (SF) スーパーパワーリーグ③
- 〈SF〉松方弘樹のスーパートローリング
- 〈SF〉実戦バスフィッシング必勝法 in USA
- (SF) スーパーマリオ ヨッシーアイランド
- (SF) スーパードンキーコング
- 〈SF〉実戦/ パチスロ必勝法 CLASSIC
- (SF) 首都高バトル②
- 〈SF〉スーパー桃太郎電鉄③
- (SF) 整剣伝説③
- (SF) スパークワールド
- (SF) RPGツクール
- 〈SF〉バトルロボット烈伝
- (SF) タクティクス オウガ
- (SF) ゴーゴーアックマン②
- (SF) 本家花札
- (SF) フロントミッション
- 〈SF〉学校であった怖い話
- (SF) Jリーグサッカープライムゴール③

〈セガサターン〉

- 〈SS〉Dの食卓
- 〈SS〉ファイプロ外伝
- 〈SS〉実況パワフルプロ野球'95開幕版
- (SS) アイドル麻雀・ファイナルロマンス②
- (SS) シャイニング・ウィズダム
- 〈SS〉学校の怪談
- 〈SS〉学校のコワイうわさ・花子さんがきた//
- (SS) ダークシード
- 〈SS〉新・忍伝
- (SS) レースドライビン
- (SS) ゆみみみっくす REMIX

- ⊗11.800円を→2.980円
- ⊗9.980円を→5.980円
- ②9.900円を→5.980円
- ※9.800円を→5.980円
- ⊗9.800円を→6.980円
- ※9.800円を→5.980円
- ⊗9.500円を→5.980円
- ※9.800円を→3.980円
- ⊗9,500円を→4,980円 図11.400円を→9.980円
- ⊗8,500円を→980円
- ⊗9,800円を→1,980円 ※9,800円を→5,980円
- 図12.800円を→6.980円
- 図11.400円を→7.980円
- ⊗9,500円を→5,980円 ⊗9,800円を→5,980円
- ※11.400円を→4.980円
- ⊗11,800円を→4,980円
- ⊗9,800円を→3,980円
- ※8.800円を→4.980円
- ⊗6,800円を→4,980円
- ∅5.800円を→2.980円
- ※7.800円を→5.980円
- ⊗5,800円を→4,980円
- ⊗5,800円を→3,980円
- ⊗4,980円を→2,980円
- ⊗5,800円を→3,980円
- ※4.800円を→2.980円
- ⊗5,800円を→4,980円
- ⊗5.800円を→3.980円

- 〈SS〉 バーチャルバレーボール
- (SS) サイドポケット@
- 〈SS〉柿木将棋
- (SS) シムシティ2000
- 〈SS〉出たなツインビーヤッホー
- 〈SS〉ワールドアドバンスド大戦略
- (SS) アイドル雀士スーチーパイ REMIX
- 〈SS〉信長の野望・天翔記
- 〈SS〉永世名人
- 〈SS〉 ストリートファイター
- 〈SS〉実戦麻雀
- 〈SS〉キングオブボクシング
- (SS) サンダーストーム&ロードブラスター
- 〈SS〉ときめき麻雀パラダイス
- (3DO) ポリスノーツ
- (3DO) スクランブルコブラ
- (3DO) ショックウェーブ オペレーション・ジャンプデート
- (3DO) 紺碧の艦隊
- (3DO) 実機パチスロ シミュレーターVol. ①
- 〈3DO〉 おやじハンターマージャン
- (300) ピラミッド イントルーダー

〈ネオジオCD〉

- (NGCD) サッカーブロール
- (NGCD) ファイターズヒストリー・ダイナマイト
- (NGCD) パワースパイクス②
- (NGCD) ビューポイント
- 〈NGCD〉餓狼伝説スペシャル
- 〈NGCD〉 ライディングヒーロー
- (NGCD) サムライスピリッツ
- 〈本体〉PCエンジン DUO-R
- 〈本体〉セガ サターン
- 〈本体〉ネオジオCD
- 〈本体〉3DO リアルII

- ⊗5.800円を→4.980円 ⊗7.800円を→6.780円

図7.800円を→5.980円

⊗6.800円を→4.980円

⊗7,800円を→5,980円

- ⊗6.900円を→5.880円
- ※9.800円を→8.480円
- ⊗5.300円を→4.580円
- ⊗5.800円を→4.980円
- ⊗6,800円を→5,880円
- ⊗5,800円を→4,980円
- ⊗6,800円を→5,880円
- ⊗6.800円を→5.880円
- ⊗7.800円を→6.980円
- ⊗7.800円を→6.780円
- ※4.700円を→3.980円
- ※8.800円を→7.480円
- ⊗6.800円を→5.780円
- ※4.800円を→3.980円
- ⊗6,800円を→5,980円
- ※5.800円を→3.980円
- ※7.800円を→2.980円
- ※5.800円を→3.980円
- ②7.800円を→2.980円
- ⊗4,800円を→3,980円 ⊗7,800円を→2,980円
- ※39.800円を→14.900円
- ※34.800円を→31.800円
- ※49.800円を→29.800円
- ⊗44,800円を→29,800円

★ 価格はすべて消費税込みです。

ヤマトコレクトサービス使用、着払い送料何本でも900円のみ/

- 注文方法 ★まず、電話する。
- 合計金額 ① 在庫確認 ② 氏 名 住所 電話番号 を伝える
- ③ 18歳未満の方は、保護者の方の電話確認が、必要です。

商品到着

商品代金は商品と引換です

①お金 ②商品 を払う を受け取る

キャンセル不可 (発送後のキャンセルは、往復分の) 送料をいただきます。

※注意事項

- ・万一品切れの場合は、御容赦下さい。 ・商品の返品・交換は致しません。(不良品・故障の場合は、メーカー保証です)
- ・4日以上たっても商品が届かず、何の連絡もない場合は、お電話で お問い合わせ下さい。
- ※ 現金書留でも受付します。
 - ① 電話で 在庫確認 ソフトの予約 をして下さい。
 - ② 金額・送料を聞いて下さい。(ソフトの予約は、電話して4日以内
- ② 郵便局から送金して下さい。このとき、商品名を書いたメモを同 封する。必ずおつりのないように(差額の返金は致しません) ④ 現金が致着してから、2日前後で商品が届きます。

〒882 宮崎県延岡市高千穂通り3774-1

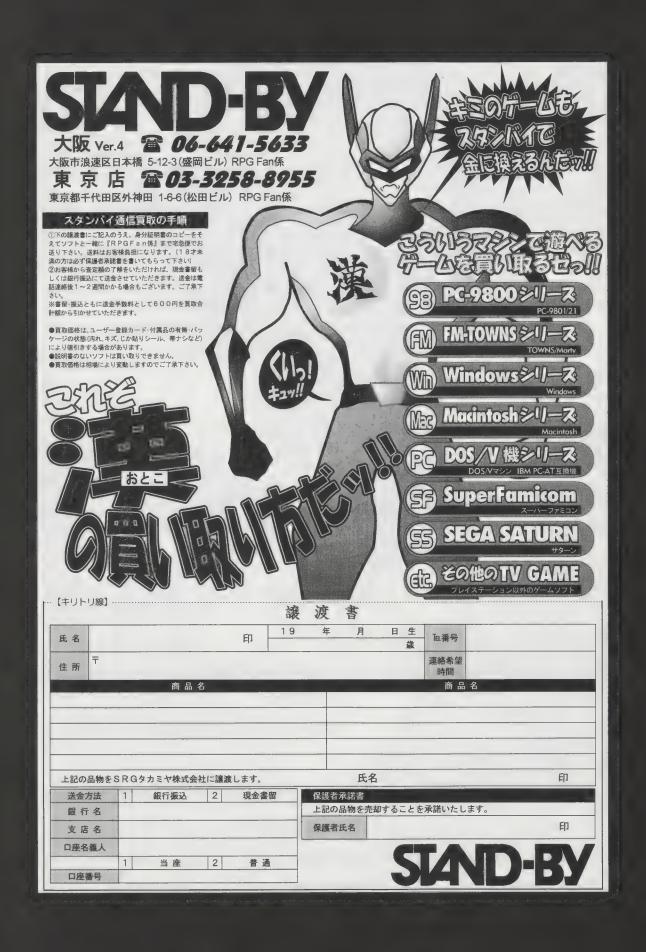
オール新品

電話 1 本で翌日にはお手元に(一部地域を除く)

受付時間/AM11:00~PM8:00 (日・祝日も受付配達OK!)

この価格は、通信販売専用価格です。

*ファミコン・スーパーファミコンは、任天堂の登録商標です。



スポーツマインド 1000%



毎月15日発売 定価700円(税込) A4ワイド判



毎月25日発売 定価750円(稅込)



毎月21日発売 定価750円(税込) A4判変型



毎月5日発売 定価740円(稅込)





定価730円(稅込)





日本文化出版のスポーツ月刊誌は、きっとあなたをイカせます

世界のスポーツシーンでくりひろげられる戦い。

の心のかっとう、ライバルの激突、観衆の熱狂をアツく報道。

郊を見る

一流選手のテクニックをわかりやすく解説します。 イメージトレーニングはもう完ペキノ

ギアを選出日進月歩の進化を見せるスポーツギア。

こ ファン・愛好家のニーズに応える最新グッズ情報を満載/

あなたを

今や世界中で活躍する日本のアスリート達をささえる皆さ

スポーツ情報発信基地

本文化出版株

〒169 新宿区高田馬場4-30-20 TEL.03-3365-7373

■郵便振替番号:00170-9-60653

●お申し込み方法/書店にてお申し込みになるか、郵便振替払込書 をご利用になりまして直接当社にお申し込みください。

②「GOD紹介」 ⑥「フェーダ紹介」 ⑤<巻頭インタビュー2>玉木美孝 ④「ビヨンド・ザ・ビヨンド紹介」 ①<巻頭インタビュー1>鴻上尚史 ③<巻頭インタビュー2>鈴木秀丘 ものを3つ番号で選んで答えて下さい 「隣のお嬢さんに聞きました」 「真・女神転生」紹介 今月号の記事の中からよかった

図「アダルトゲームはやっぱりおいし @ RPG · Q&A 「あやしの座談会」 ①「RPG入門」

®「PC 98RPGの世界」 ①<特集>「ウィザードリー」

29「メタルマックス・リターンズ」紹 28「神世紀オデッセリア(6) 紹介 ②「これは絶対ロープレだ」 ②「異色RPG紹介」 SOUND OF ②「RPG修行記」 R P G M

①サターンマガジン ⑩電撃PCエンジン ⑨Theスーパーファミコン

②「セーラームーン」紹介 ③「ベルヌワールド」紹介 ③「魔天伝説」紹介

> ③「タクティクス・オウガ」紹介 たものを同じように3つ番号で選んで Q2今月号の記事の中でつまらなかっ 38「もらわなソンソンプレゼント」 ③「藤丸地獄変」紹介 36「ルナティックドーンFX」紹介 ③「ヤマトタケル」紹介 「平安風雲伝を遊ぶ」 「保存版RPGカタログ」

「クリスタルビーンズ」

迎その他 ⑩中学生以下 ⑧大学・専門学校生 ⑥公務員 ⑦自由業 ③事務職 ④営業職 ①企業経営者・役員 Q3あなたの職種を教えて下さい ⑨高校生 5サービス 2管理職 ①1) 加 加

14「ソード&ソーサリー」紹介

「リンダキューブ」紹介

「業界ウォッチング」 「新作トピックス・コーナー」 ①「誰も語らなかったドラクエの秘密」 ⑩<RPGを考える>「スクウェア」

「天外魔境ZERO」紹介

⑫「バウンティソード」紹介

ンガ誌を教えて下さい。 Q4あなたがよく読むゲーム雑誌、 マ

③週刊ファミコン通信 ⑧ファミリーコンピュータマガジン ⑦月刊サテラビュー通信 ④ P O エ ン ジ ン F A N 2年撃スーパーファミコン ⑥月刊ファミ通Bros ⑤サターンFAN ①勝スーパーファミコン

> ③少年チャンピオン ③少年サンデー ③少年ジャンプ ③少年マガジン ③アスキーコミック ②ゲーム会議 ②ゲームウォーカー 20マイコンベーシックマガジン 20ログイン 18ゲームオン! 16 Vジャンプ 13ハイパープレイステーション (2)プレイステーションマガジン 36コロコロコミック ②ゲーム遊り 図月刊ゲーメストEX ②ゲーメスト ①Theプレイステーション ⑮電撃プレイステーション ③ホビージャパン 印電撃王 ②コンプティーク 窓ゲーム批評 17覇王

①持っている ②持っていない Q5あなたはパソコンをお持ちですか?

③コミックボンボン

⑤4年~5年未満 ③2年~3年未満 ①1年未満 はどれくらいですか? 方にお伺いします。パソコンの使用歴 Q5ーー 「持っている」とお答えの ⑥5年以上 ①3年~4年未満 ②1年~2年末満

②DOS/V ①PC98シリーズ 教えて下さい Q5-2 お持ちのパソコンの機種を

9 3 D O

12 PC-FX ①プレイステーション ①セガサターン

54年-5年未満 ③2年~3年未満 ①1年未満 Q6 あなたのゲー ⑥5年以上

®NEO GEO NEO GEO C ①ファミコン えて下さい。 ④メガCD/メガCD2 ③メガドライブ/メガドライブ2 ②スーパーファミコン ⑤PCエンジン

のような目的で使用されていますか? Q5-3 あなたはパソコンを主にど 4その他 ③マッキントッシュ

④パソコン通信 ③データベース ②表計算 1ワープロ

⑥CD−ROM ⑤ゲーム

7音楽 8画像·映像

9その他

ム歴を教えて下さい 43年~4年未満 ②1年~2年未満

Q7 あなたがお持ちのゲーム機を教

⑦ゲームボーイ 8ゲームギア

15持っていない

迎その他 13バーチャボーイ

Q 8 ⑦50本以上 ⑤30本~40本未満 ③10本~20本未満 持ちですか? 1)5本未満 現在、何本のゲームソフトをお

⑥40本~50本未満 420本~30本未満 ②5本~10本未満

⑧持っていない

買いますか? Q9 一年間で何本くらいのゲームを 13本未満 23本~5本未満

③5本~10本未満

④10本以上

QID あなたは中古ソフトショップを

③1カ月に1回程度 ⑨行ったことがない。 どの程度利用されていますか? 8その他 ⑦1年に1回程度 ⑥半年に1回程度 ④2カ月に1回程度 ②1カ月に2回以上 ①1週間に1度以上 ⑤3カ月に1回程度

読者アンケートご協力のお願い 今後の編集の参考にさせて頂きますの で、宜しくご協力お願いします。

次号は11月21日(火)発売です。

G戦略を徹底解 「ロマンシングサガ3」「

からマニアまでRPGのAtoZが楽しめます!

かがでしたか。こうして、校了してみ るとああしたかった、こうしたかった るをえないのです。 まさらながら、心身に気合いをいれざ ·「RPG Fan」の第1号は、い

Ψ雑誌のお仕事は始めてですけど一笑

紹介するほうも、タイトになってしま 間がかかる。つまり、それだけこれを といっても、手放しで喜ぶわけにはい 専門誌として登場した本誌を待ちかね う。中途半端にはできないだけに、い かない。なにしろ、RPGは制作に時 のゲームラッシュだ。まるでRPGの ていたかのように思えて、実に嬉しい 事はたいてい自分が担当しております 見てくれないかな。そうそう、変な記 ができなってきてしまった。誰か面倒 かけたら声かけてください。(わかん は、たまにイベントに出かけます。見 借りてお礼させていただきます。休日 ご迷惑をおかけしました。この場をお まして、色々な方に助けていただき、 すので、どうかよろしく。読者の皆さ 読者の皆さんの暴言罵声を待っていま ねえか)この仕事始めてから自己管理 ア担当のSです(笑い)創刊にあたり ▲ビギナーからマニアまで。上にマニ んの叱咤激励を待っています。(Y) が少しでも少なくなるように頑張りま

そして来春へと、驚くばかりのRPG ったら語弊があるが、秋から暮れに、 ★しばらくナリをひそめていた、 記 がします。次号では、こういったこと と悔いの残るところばかりのような気

後

紙待ってます 懸命にがんばりました。ハイ担当はS

さんと一緒にマニアックなものを担当 30秒だった。みなさんひとクセもふか 集部から歩いて3分。笑っていたら、 茂氏にお会いした。キャメロットは編 レターなどあると嬉しいですね。御手 ったので遊び呆けます。ハイ。ファン 痛めています。でもひとまずはアップ 仕事の仕方を変えねばと、今から頭を は。来月は徹夜をしなくて済むように しています。締切前がこんなに大変と ながらも楽しくお話をうかがうことが クセもありそうな人ばかりで、緊張し MAXエンターテインメントは歩いて ■インタビューで高橋氏と玉木氏・折 玉木氏の若さにはびっ (祝クリムゾン来日)

RPG Fan

1995年11月20日発行 定価●680円 (消費税込み) /東本人志 〒160 東京都新宿区新宿1-3-5新進ビル

編集部: (03) 3226-0872 広告部; (03) 3226-0697

SEGA

この衝撃的 ープレ体験は、

SEPA VATURA

キミの 未知なる 覚を刺激する。









立体バトルが凄い。タクティカル・ロープレ ポリゴンで完全立体化された地形に、

CGレンダリングのキャラ。

ロープレ初の4段階視点変更や、

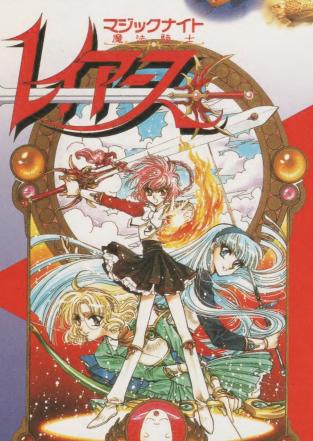
360°視点システムの採用、

CG効果をフルに活用した攻撃アニメーションなど かつてない3Dロープレバトルが展開される。

さらに、和洋折衷の世界観も圧巻。はまること確実。

5,800円 好評発売中

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995 ©MICRO CABIN CORP.1995



アニメーションが凄い、アクション・ローブレーTVシリースのスタッフ描き下ろしの ・ オリジナルアニメとストーリー オープニング・戦闘・イベントシーンなど随所にサターン ならではの美しいグラフィックスが盛り込まれている もちろん会話の声は TVと同じ。セーブ時にはキャラが絵日記を描いてくれる これはもう、はまりた

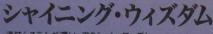
4.800円 好評発売中











連打システムが凄い、アクション・ローブレ このロープレにはMP(マジックポイント)のゲージがない コントロールバッドを連打することで、キャラのスピードが 速くなったり、魔法や攻撃の威力が強くなったりする キャラクターとプレイヤーが一体になる CGレンダリング のキャラがリアルに反応する だから、はまる

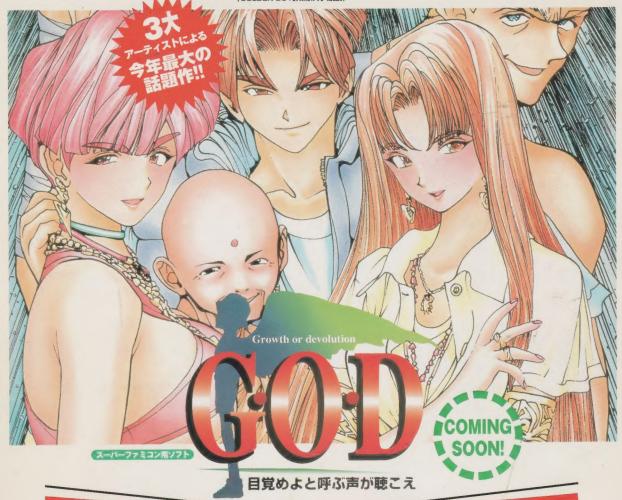
5,800円 好評発売中





20





万人の宣伝部隊員を

『G·O·D』特別宣伝部隊長

鴻上尚史



「私は君を待っている。君の素敵な、また はとんでもないアイディアで『G·O·D』 のすごさを世間に伝えてほしい。なお、 お布施はいらない。」

資格: 「G·O·D」のファンを自認する人なら誰でもOK。(無料) ※1万人の定員になり次第、しめ切らせていただきます。 期間:発売当日まで

<隊員特典>隊員申込者にもれなくプレゼント

- 『G·O·D』ブレス隊員証(限定非売品)
- ●鴻上隊長からの任命書
- 『G·O·D』豪華パンフレット(限定非売品)
- ●その他、オリジナルツールを検討中

隊員になった君の宣伝活動状況を報告してくれ!

記事のコピーや写真、ビデオ、レポート等、君の宣伝活動の成果を鴻上隊長にアピール してほしい。鴻上隊長を驚かせたり、江川画伯をうならせたり、デーモン閣下を喜ばせ た隊員には鴻上隊長からのさらなる特典が待っている。

- ●友人等へのファン拡張運動●学校新聞等への掲載●一般雑誌等への投稿
- <隊員の申込方法>
- 必ず官製ハガキにて、住所/氏名/年齢を表記の上、下記の宛先まで 〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15F イマジニア株式会社『G·O·D』宣伝部 隊員希望係(RPG FAN)

© 1995 IMAGINEER Co.,LTD./©サードステージ/©江川達也/©ミュージックチェイス



● 1995 IMAGINEEN CGL I IJ/® ヴートステージパ®江川議館/®ミュージックチェイス イマジニア株式会社 〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15F●03-3343-8911(代表)●03-3343-8900(ユーザーサポート)



RPG Fan VOL. 1アンケート

	ソフトチャレンジクイズの答	
A		
B		
©		
АІ	A 2	
A 3		
A 4		
A 5	A5-1	
A5-2	A5-3	
A 6		
A 7		
A 8	A 9 A10	

お手数ですが 50円切手をは ってください 160

(受取人)

東京都新宿区新宿I-3-5 新進ビル302

RPG Fan編集部行

一緒	集部へのメ	ッセージ		

フリガナ		生红	手 月	B	性別	年齢
お名前		年	月	日生	男・女	歳
ご住所	都道 府県		市区	郡		
		T ()	_	